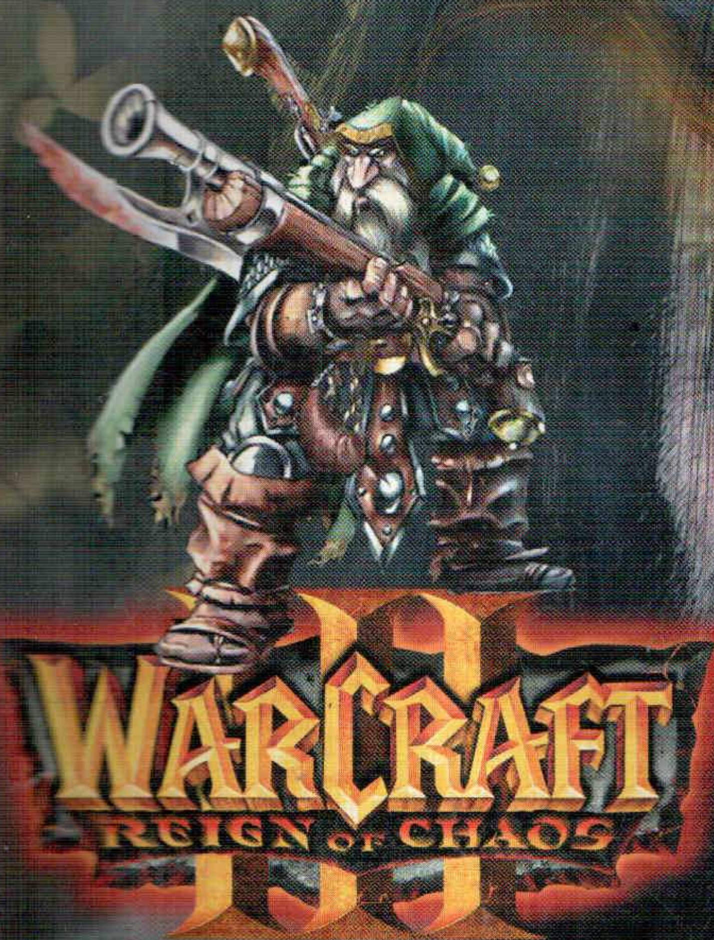
www.game-exe.ru

АПРЕЛЬ 2002







р. 51—68



селенные
на завтра

Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб.
без CD — 45 руб.



Тайловые акселераторы решают эту проблему, начиная растеризацию только после того, как получат все треугольники сцены. Коль скоро ускоритель осведомлен о всех полигонах, рендерить сцену он может не целиком, а небольшими прямоугольными фрагментами — тайлами. Такой фрагмент полностью помещается в кэш чипа и обрабатывается гораздо быстрее, чем "классическими" акселераторами. Теоретически тайл может быть довольно большим и даже занимать весь экран, однако для его обработки понадобится объемный внутренний кэш, что значительно поднимет цену ускорителя. Так что тайлы, как правило, невелики (насколько мне известно, у Kyro II они занимают 32x16 пикселей).

У тайловых ускорителей действительно есть немало преимуществ. Они, как уже отмечалось, не тратят время на рендеринг невидимых пикселей, а также гораздо быстрее, чем традиционные акселераторы, справляются с многопроходным рендерингом и антиалиазингом. Однако серьезных проблем у них никак не меньше. Во-первых, они не могут начать обработку кадра до тех пор, пока не получат его последний полигон. Многие игры, напротив, могут передать ускорителю лишь часть сцены и заняться другими делами. "Классический" акселератор в это время будет дробить треугольники, а тайловый — простаивать в ожидании оставшихся. Во-вторых, тайловые ускорители очень не любят сцен с большим числом полигонов, ведь им необходимо сортировать все треугольники, чтобы определить их видимость и принадлежность к тайлам. Наконец, до сих пор неясно, можно ли прицепить к тайловому ускорителю аппаратный T&L и пиксельные шейдеры.

Первоисточник многих проблем тайловой архитектуры — ее экзотичность. Большинство игр просто не оптимизированы для этих ускорителей. Хуже того, DirectX практически не учитывает их особенностей. Вероятно, именно поэтому написание Direct3D-драйверов отняло уйму времени у разработчиков Kyro. Если учесть, что все современные GPU "затачиваются" под DirectX еще на этапе проектирования, нетрудно понять, почему у тайлов на ПК нет будущего.

Впрочем, на альтернативных платформах они тоже не прижились. Профессиональные ускорители, насколько я помню, всегда игнорировали отложенный рендеринг (кстати, раздельная память для текстур и фрейм-буфера применяется не только у профи, но и на Voodoo). История тайловых ускорителей на приставках закончилась со смертью Sega Dreamcast.

В общем, упоминаемые вами технологии, экономящие полосу пропускания памяти, к отложенному рендерингу и тайлам не имеют отношения. Все они по сути либо сжимают и кэшируют Z-буфер, либо оптимизируют работу контроллера памяти. Похожие фокусы давно применяются в центральных процессорах и системных чипсетах. Большинство этих приемов умрут, как только технологии производства 3D-ускорителей позволят целиком разместить Z-буфер на чипе.

В СИНЕМ МОРЕ, В БЕЛОЙ ПЕНЕ

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

"Взвилося солнце, и погасла заря любви. Но." На сочинение этого письма меня вдохновил ваш недвусмысленный призыв в январском номере. В душу попала какая-то крупинка, которая немедленно стала обволакиваться некоей субстанцией. Правда, свои мысли я привык выражать в несколько более ясной форме, чем "крик души", поэтому скромно предлагаю вам небольшой материал об одной из Игр.

Здесь необходимо некоторое пояснение: планировал вообще-то создать триптих, посвященный каждой части великого X-COM, но после недолгого размышления решил, что негоже повторяться, ведь еще жива в памяти людской знаменитая рецензия на Apocalypse, TBS'97, а совсем недавно было опубликовано концептуальное произведение и. видного эксгуматора А.О. И все почему-то стыдливо умалчивают, что между Альфой и Омегой братьев Голлоп находилась еще одна, пусть вторичная (продолжаете же вы добросовестно рецензировать новые эпизоды Half-Life, хотя это все та же игра), но не менее аттрактивная серия. Заполню же этот пробел. Кладу на алтарь лучшего издания свои труды, посвященные Великой Игре. Не все же Металлургическому безраздельно властвовать в ретро...

...На базе "Залив Ленина" праздник: досрочно сдан в эксплуатацию новый модуль тактических PWT-батарей системы "вода — враги народа". В Северном Ледовитом океане "барракуда" "Пионер", вооруженная новейшими советскими sonic oscillator, уже третьи сутки ведет дредноут идеофизиологически чуждых нам существ. Able seaman Pavlick косит напра и нале толпу ошалевших лобстерменов из sonic cannon, в то время как остальные члены экипажа, в попытке совладать с МС-подконтрольным сержантом Goreloff'ым, секут оного по чему попало термальными тазерами.

Империалистическая клика Нео-Ниппона подписала договор с засланцами, присоединившись, таким образом, к девяти другим странам, но уже готов корабль возмездия, и взвод лучших акванавтов СССР скоро отправится совершать свой подвиг.

В действительности же все возникающие аллюзии к странному, но симпатичному **X-COM 2: Terror from the Deep** имеют отношение довольно отдаленное и с каждым новым реципиентом способны варьироваться. Переименовать можно только партийные клички воспитуемых индивидуумов унд названия подводных поселений.

Игравшие в оригинальный UFO Defence вспомнят, смахивая рефлекторно ностальгическую слезу, о былом, кто не имел в жизни счастья — пожмут недоуменно плечами и продолжат играть в Counter-Strike. Но как, КАК же вам объяснить, почему фактически та же игра (см. .EXE #12'00), пролежавшая в соленой воде больше трех лет, не только сохранила, но и местами, пожалуй, приумножила свои вкусовые качества, наглядно отраженные недетской играбельностью и характерным синдромом "ну вот, еще только одна миссия — и пойду спать"?..

Убежать с подводной лодки

Предыстория новых поползновений Чужих Инопланетных Засланцев (в дальнейшем — просто ЧИЗ) вышла позаковыристей оригинала — спасибо и на этом. В предыдущей серии, как вы помните, оная отсутствовала вовсе. Нынче же игроку вместо концептуального hand-made flic'а показывают широкоэкранные труды в 3D Studio, повествующие о коварстве ЧИЗ, злонамеренно затопивших свой суперкрейсер где-то на нашей родной п. Впрочем, вру. Подробности мы узнаем уже ближе к концу игры, а вначале все тонет в тумане, аки ежики. После, казалось бы, окончательного триумфа спионеренных технологий над Artificial Idiocy гавнокомандующего внезапно спохватившиеся ЧИЗ (хотя доказательств нет) посылают в космос некий тахионный сигнал, по Странному Стечению Обстоятельств проходящий по прямой "Земля — Марс". Пока "хуманы" приходили в себя после попойки в честь полного умиротворения вражеских рас, попутно спустив сквозь пальцы почти все достижения чужой инженерно-технической мысли с X-COM'ом заодно, в океанах начали твориться форменные то есть непотребства. Террор из-под воды, агрессивные субмарины ЧИЗ (в дальнейшем — просто алиены), все дела. Люди похищаются, корабли затопляются, города терроризируются — кто за все это ответит? Конечно, мы.



Решительно, если Землю вздумают, исключительно по недомыслию, посетить пришельцы, у нас вполне хватит опыта, чтобы не только отбросить агрессора вон, но и натурально стереть в очень мелкую пыль. Чтоб неповадно. Примерно такие мысли возникают, когда проходишь Terror from the Deep на "суперхумане". Хотя вначале приходится тяжело. Посудите сами: база одна, маломощные сонары не в состоянии засечь даже косяки мигрирующей форели, а защита систем будет регулярно торпедировать неосторожно проплывающих над базой китов, вызывая тем самым бешенство у "зеленых", но не спасет и от малого крейсера, буде тот решит наведаться в гости.

К счастью игрока, мы пока настолько ничтожны с точки зрения алиенов, что на подобные детские шалости не станет отвлекаться ни один уважающий себя Неопознанный Плавающий Объект. А ведь, казалось бы, надавить на нас один раз всеми силами — и вася-кот. В общем, игнорируют поначалу со страшной силой, порой просто обидно становится. Есть, кстати, некая зависимость: если мы инсталлировали первую базу в Тихом океане, то, по закону подлости, самые интересные дела будут происходить в Атлантике, и свою первую тарелку, пардон, НПО, мы собьем только спустя два-три месяца, что будет стоить целой "барракуды". Естественно, это окажется очень даже тяжелый крейсер или сапплай-шип, битком набитый злобными gill-man'ами, а то и чем похуже.

Высадив на место крушения подводный десант, мы с радостью для себя обнаруживаем, что: а) НПО придоннился на о-очень большом участке местности, и его еще надо найти; б) почти весь дееспособный состав оной субмарины разбрелся, как тараканы по кухне, засев за каждым кустом водорослей; в) какой-то кретин отправил "тритона" на миссию глубокой ночью, а так как под водой и так света не очень много, то выводы напрашиваются сами собой. Перед скоропостижным финалом миссии мы успеваем узнать, что доблестные акванавты, получавшие, между прочим, по двадцать "зеленых штук", стреляют с дивным разбросом под углом 120 градусов, норовя попасть в сослуживцев, и дохнут при первой же подвернувшейся возможности.

Так победим

Погибать подводникам вообще придется довольно часто. Дело в том, что меткость стрельбы и совместимость с жизнью получаемых в пылу сражения пинков зависят в первую очередь от весьма и весьма подлого генератора случайных чисел. Который, в свою очередь, сделает все, чтобы продемонстрировать мощь чужого оружия и слабость наших водолазных костюмов. И если коммандеру Василию Пупыркину, экипированному по последнему слову т., суждено было геройски погибнуть от единственного выстрела какого-нибудь bio drone — он погибнет вне зависимости от того, сколько на нем было противотанковых штанов. Да, по сравнению с этим беспределом StarCraft — шахматы без малейшего элемента случайности. Помогает только сохранение. Ну и простейшие тактические моменты, назубок известные любому игроку в X-COM: на миссию выплывать в дневное время, бегать только с сохранением времени на выстрел, перед концом хода все должны по команде приседать и, наконец, не танцевать. Поначалу такая тактика просто спасает жизнь.

Вскоре алиены захотят проветриться и предпримут турпоездку в один из портовых городов или на прогулочный лайнер. Здесь важно знать одну вещь: некоторое оружие принципиально отказывается стрелять на суше, так что если вы, предводитель, потирая руки в предвкушении, вооружили всех хорошо испытанными аквапушками (а то и disruptor launcher'ами), тогда молитесь. Кроме того, ввиду недолговечности существования таких локейшенов на geoscape, во избежание ночных миссий могу предложить следующий хинт: точка terror site не погаснет, пока на разборку плетется хоть один крафт. И если враг был обнаружен поздним вечером, ведущие стоматологи мира советуют направлять к нему вначале не субмарину с десантом, а что-нибудь еще, причем желательно — с другого конца света. Для устрашения. И так — всю ночь.

Несмотря на явные успехи со стороны усердно муштруемых подопечных, мы должны всегда помнить, что без научно-технических р-р-революций алиены (в дальнейшем — просто сволочи) по-прежнему будут представлять серьезную опасность третьей-в-Солнечной и в первую очередь — родным базам. К счастью, история человечества помнит такое верное средство, как промышленный шпионаж. С этим все так же, как и в первой части: тыкаем большим и тупым тазером в особо важную сволочь, вроде инженера или техника, после чего тот переправляется в КПЗ, если мы ее уже построили. Под перекрестным допросом четвертой степени с применением мясокрутки враг начнет выдавать ценную информацию: строение пищеварительного тракта катапуморидако, местонахождение главной базы, как убить бессмертного. Не менее плодовитыми являются исследования собранного на миссиях барахла. И результат налицо: спустя каких-то пять месяцев мы получаем все соник-технологии, в частности — безотказный Sonic Oscillator; еще через месяц оперативники облачаются в ультрамодную magnetic ion armor, чтобы всегда быть сухими, а на подмогу им приходят displacer'ы, главными достоинствами которых являются чудовищная скорость, точность, броня и полнейшее безразличие к щупальцам tentaculat'ов. А пока наши подводные корабли бороздят просторы, seaman Тевосян мечтает убивать сволочей, не выходя из "тритона"...

Мечтам его суждено сбыться: мысленный контроль перекочевал во вторую часть без изменений. Конечно, называется он по-другому, но нас так просто не проведешь, верно? Как и раньше, поначалу его действие неоднократно демонстрируется игроку: на глазах у изумленной публики взбесившиеся водолазы начинают беспорядочно рыскать по морскому дну в поисках друг друга. Чтобы убить. Чтобы затем сдохнуть безоружными в какой-нибудь дыре, битком набитой тентакулятами. Чтобы дать последним потомство. Разумеется, виновник всего безобразия — излишне умный акватоид, занычковавшийся в месте, откуда видно все, ты так и знай. Мораль: пока не развита МС-сопротивляемость, в миссиях против сами узнаете кого используйте танки. Дешевле выйдет.

И дорогая не узнает

Думаю, для всей серии стратегических X-COM'ов верно следующее диковатое определение: TBS AvP, где игрок и его команда постепенно превращаются из запуганных морских пехотинцев, пушечного мяса, в отряд безжалостных охотников, вооруженных новейшими средствами з. и н. и выносящих все на своем пути.

И правда, ближе к концу игра становится фирменным перформансом: возьмем, к примеру, взятие подводной колонии. Темно, ибо глубоко. Зловеще колышутся чьи-то тени. И тут с гулом откидывается люк неслышно севшего "Левиафана", из него стремительно выныривают две черные фигуры. Спустя мгновение SWS фиксируют координаты первых, самых опасных, целей, и тотчас же за ними вылетают disruptor-торпеды. Взрыв, другой, третий. Шесть удивленных, но от этого не менее предсмертных воплей сливаются в один. Второй ход, второй залп. От центрального поста остались развалины. Выжившие уже сообразили, что надо ехать, и показываться не спешат. Но у нас длинные руки. Третий ход. Ридер Аспиденко берет под контроль трех облегчившихся tasoth'ов и подводит к заметно нервничающему акватоиду. Надо, Федя. Залп... Восьмой ход. Все уже собрались на площадке лифта, и только able seaman Тевосян, как всегда, что-то пишет на руинах. Вниз, на второй уровень.

С начала миссии прошло не более пяти минут...

Искренне,

NowhereMan (nowhereman55@mail.ru).





СТР. 37



СТР. 35

НОВОСТИ



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

ГОЛОСА

Вселенные на завтра

Во всем этом есть что-то иррациональное. Примат внутри меня никогда не сможет понять, почему летают по воздуху многотонные железные "Боинги", за что получают (огромные) деньги люди, чья должность называется "domestic equity research analyst", и почему словосочетание "игра от Blizzard" является синонимом нерусского выражения "шедевр".





СТР. 10

"В ответ на Декларацию Game.EXE мы все, как один человек, торжественно клянемся отвечать на вопросы Game.EXE правду, только правду и ничего кроме грёбаной правды."

ТЕМА НОМЕРА

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!



ПАМЯТНИКИ ГОТИЧЕСКОЙ АРХИТЕКТУРЫ

Мы объявляем конкурс на САМЫЙ НЕПРИСТУПНЫЙ ЗАМОК. Друзья, давайте докажем миру, что российские виртуальные архитекторы ничуть не хуже!

СТР. 9

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #4'02



Игры
Warlords Battlecry II
Die Hard: Nakatomi Plaza
Star Trek: Bridge Commander
Star Wars: Starfighter
Harpoon3
Hooligans: Storm Over Europe
Incoming Forces: Deliverance

Shareware
Allout v1.1
Blobs v1.1
Little Fighter II v1.65
Mr. Matt v3.22
Reversum 2.3
Sea War: The Battles v1.2
Square-Off v1.2
vs.Ball 1.01

Ретро
Mick (1994 г.)

Утилиты
Absolute Time Corrector v1.6
DoubleDesktop v2.0
File Saw v1.0
Flexiblesoft Dialer II v3.21 (build 275)
LeapFTP 2.7.2 (build 592)
MP3 Internet Renamer 0.96 Beta
Task Killer v1.5b
WallMaster Pro v3.4e
WebSite-Watcher 3.30c
Trillian v0.725
Blaze TrayAudio 2001a

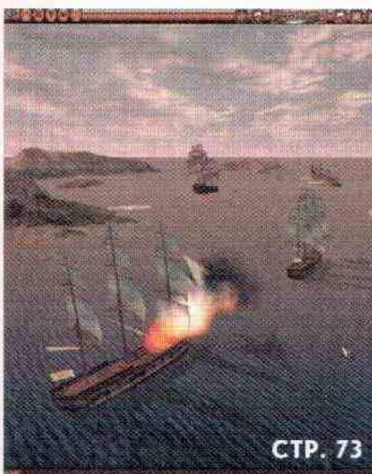
Патчи
"Демиурги" 1.04
Cossacks Editor v2.0 (редактор сценариев)

Драйверы
Бета-версия Detonator-драйвера для видеокарт nvidia под Windows 2000/XP
Бета-версия Detonator-драйвера для видеокарт nvidia под Windows 9x/ME

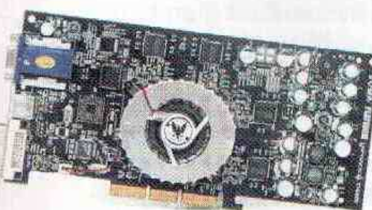
Музыка
Саундтрек к игре Project IGI
Избранные треки из игры Command & Conquer: Renegade

Разное
Избранные уровни-участники конкурса на лучшую народную карту для игры Serious Sam: The First Encounter

Минимальные системные требования
Windows 9x/NT/2000/XP, Pentium 90, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA (800x600, рек. 1024x768, 16 bit), 2x CD-ROM, звуковая карта



СТР. 73

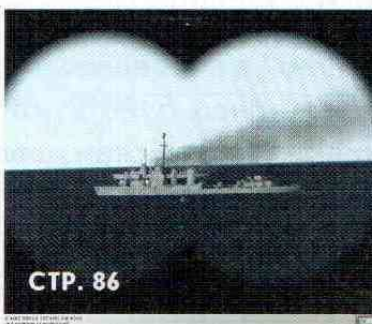


Приз предоставлен компанией
SUMA Electron Co., Ltd.
Интернет: www.suma.ru
E-mail: info@suma.ru

СТР. 87



СТР. 92



СТР. 86



РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 4 (81), апрель 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием "Магазин игрушек/Games
Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow,
Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe...
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra...
Ответственный секретарь
Николай Давыдов
(ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe...
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe...
Михаил Судаков (michelle@game-exe...

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический
(ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Антон Уткин (frown@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe...

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (...@computerra...
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Tel.: (301) 881-5973,
(212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
IS Print Oy, Finland
Тираж 46750 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк



НЕ СЛЫШНЫ В САДУ

11 заповедей Уркухарта

"Кавказ подо мною" в последние недели являет собой жалкое зрелище — лишь буйствуют почуявшие волю чумазые восточно-европейские девелоперы, волна за волной гонящие на нас анонсы продуктов, в одном внутреннем редакционном циркуляре определенных ББ словосочетанием "заведомый ТРЭШАКЪ".

...Вам, конечно, подсознательно хотелось бы, чтобы Ник Брюти (Nick Bruty), бывший наперсник юношеских забав Дэвида Перри (David Perry) и нынешний глава Planet Moon Studios, поплатился за свое публичное и громкое вероотступничество (как мы помним, с полгода назад Ник метнул наземь треух и поклялся никогда больше не выпускать никакой игропродукции для персональных компьютеров). Вы мстительно желали бы случайно встретить опухшего бородатого Брюти, собирающего пивные бутылки на пятачке у "Голодной утки". Вы не отказали бы себе в удовольствии мстительно расхохотаться, верно?.. Но вот что пишет пресса в лице PC IGN: "LucasArts будет издавать новую оригинальную юмористическую action-игру от Planet Moon, заточенную под next gen-консоли, в первую очередь под PlayStation 2". Президент LucasArts Саймон Джефефери (Simon Jefferey) добавляет, что "Planet Moon обладает тем самым чувством юмора, которое всегда было торговой маркой выпускаемых нашей компанией игр". Брюти хлопает президента по плечу и говорит, что "лучше всего у моей студии получаются две вещи: превышать бюджет и срывать все сроки разработки". Брюти и Джефферии, дружески улыбаясь, садятся в красный спортивный кабриолет и под ваш оглушительный зубовный скрежет уезжают в сторону океана спрыскивать сделку.

Вы ведь знаете, что офисы обеих компаний находятся в пригородах Лос-Анджелеса, штат Калифорния?

"СТРИТБОЛ И ДЕВЧОНКИ — МОЯ АТМОСФЭРА"

В канун выхода на экраны юбилейной, двадцатой, серии киноприключений командора Дж.Бонда игропроизводители устроили вокруг каббалистической цифры "007" форменную чехарду.

Давайте обратимся к истории вопроса. В начале прошлого года Electronic Arts плюнула в очи возглавляемой тогда Американом Макги (American McGee) компании Rogue Entertainment (www.rogue-ent.com) и отобрала у нее лицензию на убийство вместе с правом продолжать разработку 007: The World is Not Enough, производившейся, напомню, посредством тяжело модифицированного Quake 3 Engine. EA увлекла недоделанный продукт в свои подземные лаборатории, откуда он почти через год выполз на костылях в виде ничем не примечательной консольной поделки по имени James Bond 007 in... Agent Under Fire. (Вот эта чеховская пауза после "in" наводит меня на странные мысли об Остине, понимаете ли, Пауэрсе. Да, пупсик, да!..)

Что же мы имеем сегодня? Президент Gearbox Software (www.gearbox-software.com) Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) сделал ход страшной лошадью, объявив в своем .plan-файле о намерении компании выпустить в 2002 году на ПК "как минимум три игры: Counter-Strike: Condition Zero, Tony Hawk's Pro Scater 3 и "James Bond title — to be named". На что незамедлительно отреагировал коллектив желтоватого, но бойкого британского журнала Computer & Video Games (www.computerandvideogames.com), опубликовавший в своем мартовском номере краткий допрос Питчфорда по поводу агента Ее Величества. Рэнди, в частности, отмечает, что James Bond Title будет издавать отнюдь не Sierra, до сей поры исправно платящая Gearbox зарплату за конвейерное производство аддонов к Half-Life, а обладатель бондовой лицензии Electronic Arts. Стало также известно, что игра будет "традиционным FPS с кинематографическими вставками и элементами экшена от третьего лица" — под последним мистер президент, очевидно, подразумевает идиотскую мини-игру "автомобильные гонки", без которой не обходилось еще ни одно консольное приключение Дж. Б. (Все ли знают, что в надвигающемся фильме командор пересядет наконец из жлобской BMW в британский Aston Martin Vanquish, как то и пристало всякому уважающему себя денди?) На вопрос,



Pimps at Sea (здесь и далее). Заметим, что со скоростью, прописанной в углу экрана, перемещаются разве что водные мотоциклы производства "Бомбардье", популярные, по слухам, на пляжах Анталии.

будет ли использован средневековый Half-Life Engine, конспиратор Питчфорд ответил, что "это не исключено".

А вот и заключительная часть нашей сегодняшней бондианы: PS2 IGN сообщает о намерении ненасытной EA выпустить для консолей игру James Bond 007 in... Phoenix Rising — фактически Agent Under Fire в новых локациях. Пикантность ситуации здесь в том, что название собственно фильма, чья премьера в США состоится 22 ноября с.г., до сих пор держится в строгой тайне — во всех публикациях он фигурирует только как "Bond 20". Версия "Beyond the Ice", выдвигавшаяся Интернет-публикой с полгода назад, ввиду своего крайнего идиотизма всерьез приличными людьми не воспринимается. "Phoenix Rising" выглядит значительно симпатичнее, не так ли, джентльмены?



Несмотря на то что Bungie драматически молчит о платформенной принадлежности игры, первые скриншоты выглядят донельзя "консольным" образом.

ДИКИЕ МУЖЧИНЫ

Разработчики в последнее время занимаются самозабвенным почкованием, и если раньше я старался в меру нескромных сил отслеживать анонсы разнообразных Monkey Job Studios, ставящих своей целью разработку "высококачественных симуляторов автозаправочной станции и колхозного рынка", то в последние месяцы оставил это занятие за явной неблагодарностью.

Сегодня, однако, особый случай — намедни было объявлено об образовании девелоперской команды TriLunar (www.trilunar.com), сформированной из бывших сотрудников Black Isle Studios (BIS) и руководимой гражданином Джо Мадурейра (Joe Madureira, www.joemadureira.com). Означенный Джо до недавнего времени работал в Marvel Comics художественным директором серии X-Men (гражданам, имеющим представление о предмете только по одноименному фильму, полезно будет узнать, что на самом деле Wolverine постоянно наряжен в гнуснейшие желтые лосины), после чего немного рисовал собственный графический сериал Battle Chasers.

На HomeLan Fed (www.homelanfed.com) по этому поводу незамедлительно публикуется обширное интервью с Грегом Петерсеном, соучредителем TriLunar, из которого всяк узнает, что, например, название компании совершенно ничего не значит и было выбрано просто потому, что "круто звучит". Выясняется также, что Петерсен и его друг Тим Данли (Tim Donley) ушли из BIS потому, что им надоело "из года в год лепить (гениальные. — **А.О.**) фэнтези-РПГ на одном и том же движке". (Заметим в скобках, что первый же образец концептуального арта, выложенный дикими мужчинами на сайте TriLunar, являет собой, натурально, красномордого дракона, словно бы сошедшего с логотипа TSR.) Мадурейра добавляет, что приложит все усилия к тому, чтобы ни одна игра TriLunar не была похожа на следующую, и намекает, что не прочь "играизировать" собственноручный комикс Battle Chasers. Журнал Game.EXE будет пристально следить за развитием событий.

ДЕСЕРТ

Матерый человечище Фергус Уркухарт (Feargus Urquhart), чью должность и место работы мы впредь упоминать не будем, дабы сэкономить глянцевые квадратные сантиметры, проводив бывших сотрудников в объятия пламенного Мадурейры, опубликовал на форуме Black Isle Studios (feedback.blackisle.com) 11 тезисов под общим названием "Каким я вижу Fallout 3". Позвольте развернутую цитату.

"1. Игра должна быть трехмерной. Используя динамическое освещение и играя с particles, мы добьемся того, что стрельба из мини-гана станет самым ярким впечатлением вашей жизни. Кроме того, модели людей станут значительно разнообразнее — мы ведь сможем ампутировать им конечности!

2. Не знаю пока, как мы это сделаем, но движок обязан быть одновременно детализированным и быстрым.

3. Я хотел бы внести изменения в систему распределения skill points: как вы помните, на определенном этапе вам становилось просто не на что их расходовать. Играющему должно быть ИНТЕРЕСНО "прокачивать" умение Small Guns до 23000 пунктов.

4. Еще больше изменений в системе skill points! Я хотел бы, чтобы мирные члены вашей команды использовались не только в качестве гужевого транспорта.

5. Система компаньонов вообще нуждается в доведении до ума. Мне очень нравится возможность получить в голову жаканом только потому, что Sulik промахнулся, но меня бесит необходимость 40 раз подряд давить из-за этого на кнопку Load Game.

6. Цвета Wastelands должны остаться теми же, что и в первых двух играх, — несмотря на то что мы больше не заточены в клетку 256-цветной палитры.

7. В игре обязаны быть реальные американские локации.

8. Больше внимания должно быть уделено балансу разных типов персонажей. Мы приложим все усилия, чтобы кулачный боец в вашей команде обладал не меньшей ценностью, чем специалист по энергетическому оружию.

9. Властные группировки из Fallout 1 и 2 не должны быть забыты.

10. Играющему должна быть дана полная свобода в выборе линии поведения в Fallout 3: и мессия, и моральный урод смогут на равных основаниях пройти игру до конца.

11. Вещь, в которой я пока не слишком уверен, — дать людям возможность пройти игру до конца, не сделав ни единого выстрела".

Без комментариев, ладно?

ВОДОПЛАВАЮЩИЕ ЯКУДЗА

Пиратская тематика переживает (в основном, правда, на консолях) явственный ренессанс. Вот и Bungie, получившая в прошлом номере почетную грамоту за лучшую консольную игру-2001, открывает на своем сайте страницу продукта под названием Pimps at Sea (www.bungie.com/products/pimps/pimpsatsea.htm). С трех скриншотов нам улыбается одноглазый матрос торгового флота в красной бандане и деревянной ноге, рядом с ним возвышается негр-сутенер в безупречно белом костюме и шубе — по последней лос-анджелесской моде. Из подробностей сообщается только о таинственной возможности "импортировать в Pimps at Sea персонажей из других ваших игр". Помимо всего прочего, Bungie умалчивает даже о том, на какой платформе пропишется игра.

Но ничего, мы-то с вами все равно ее заранее любим, верно?

P.S. Не могу не поделиться с вами нечаянной радостью, подсмотренной в февральском номере британского журнала Empire. Всем сюда: www.genetix.com.mt/intro/sam.swf.

NPD GROUP НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

"Скажите, шеф, — задумчиво спросил я, тщательно изучив немецкий чарт за январь, — как называется то состояние, когда все либо замерло в полной недвижимости, либо лениво переползает из одного места в другое?" "Крестословицами балуешься? Застой, мишадорогой, — через какие-то пять минут (что довольно шустро для почтовой переписки) ответил ББ. — Надеюсь, ты не хочешь сказать, что новостная тетрадка снова..."

Нет, нет, я всего лишь пытался донести следующую идею: типичная немецкая обстоятельность хороша лишь в меру. В чарте от Verband der, простите, Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) за отчетный месяц произошло множество волнующих изменений: Empire Earth поднялась на верхнюю ступеньку продажного пьедестала (за что немцы так любят эту игру? Ответ на этот волнующий вопрос дает Сергей Климов чуть ниже по тексту), Harry Potter сполз на четыре позиции (поделом очкарику!), а на 19-м месте вдруг дебютировала Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor... Одним словом, безбрежная скука. Зас-той.

Пришлось возвращаться "к истокам". Чарт по версии NPD Group, надо заметить, тоже не блещет особым динамизмом, но появившаяся сразу на первом месте Medal of Honor: Allied Assult (нежно, как справедливо заметил Скар, любимая) стоит того, чтобы стерпеть традиционное присутствие в двадцатке четырех вариаций на тему "The Sims". Словом, американцы получили неплохой шанс оправдаться, тогда как немцы окончательно расстроили даже видного германофила ББ, запретив к продаже лицам моложе определенного возраста игры Return to Castle Wolfenstein и Unreal Tournament. Чует мое сердце, что и Medal of Honor, так приглянувшаяся поклоннику FPS Антону Большакову, не минует чаша сия...

АНТОН БОЛЬШАКОВ

(GSC Game World, заместитель директора)

Medal of Honor: Allied Assault

Я довольно скептически относился к этой игре, когда просматривал скриншоты и читал превью, заочно посчитав ее проигравшей Return to Castle Wolfenstein. Причин тому было две: не самая лучшая графика и консольное прошлое данного сериала. Однако в движении игра ожила, сразив меня наповал своим кинематографизмом и атмосферой. Высадка в Нормандии — самое яркое впечатление за все время, пока я играю. Идея триггеров не нова, но за такую реализацию господа из 2015 Inc. достойны быть занесены на скрижали игровой истории и получить первые места всех хит-парадов.

Другим открытием для меня стала та степень, в которой управление должно быть интуитивным для игрока. В отличие от множества других игр, я ни разу не очутился в ситуации, когда не знал, куда идти, что делать или какой предмет из инвентории нужно применить... Тем не менее я бросил игру на уровне, следующем за высадкой в Нормандии. Великолепие заскриптованных сцен просто надоело. Боюсь, что я никогда не смогу уже спокойно воспринимать лес, сделанный в виде коридора с непроходимыми стенами, на которые натянута текстура деревьев.

Игра Medal of Honor стала для меня великолепным аргументом в вечном споре между триггерами и свободой действий, но мои убеждения не поменялись. Идеальный геймплей все же находится где-то посередине. Однако после Medal of Honor день приобретения приставки стал еще ближе.

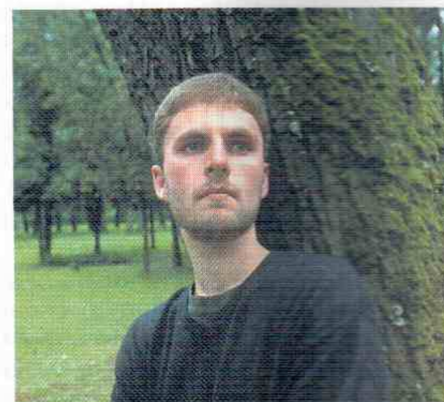
Return to Castle Wolfenstein

Игра, за чьей судьбой я следил начиная с первого анонса. Ремейк самого первого 3D action, я думаю, вызывал особые чувства у всех, кто играл в Wolfenstein. И результат не огорчил. Отличная графика, интересные — продуманные — монстры и противники, приятное оружие, красивые уровни и неплохой ИИ перевесили несколько банальный сюжет, стандартность игровой схемы и использование поднадоевших клише. Return to Castle был пройден дважды (на среднем и тяжелом уровне) и доставил море удовольствия — наверное, дело в том, что игру делает интересной не столько наличие революционных идей, сколько талантливый гейм-дизайн.

Мультиплейер не прижился в офисе, и все быстро вернулись к Counter-Strike. Как разработчик с удивлением отмечу, сколь компактным коллективом была сделана игра. Такие короткие титры обычны для отечественных девелоперов, но для американцев и ТАКОГО проекта — большое исключение.

СЕРГЕЙ КЛИМОВ

(Snowball Interactive, управляющий студии)



Empire Earth

Основная трудность с этим проектом была у маркетинга: как объяснить, что "в игре есть всё", не потеряв при этом уникального лица? Бывают стратегии средневековые, бывают с магией, бывают про космос, а вот стратегию про всё на свете спозиционировать труднее. На помощь пришел PR-отдел — надо было всеми силами, раз никакой "фишки" нет, вытащить проект на объеме прессы. Судя по результатам продаж, удалось. Согласно данным VUD, в Германии тоже — ушло уже более 200 тысяч копий. Но Германии, конечно, было проще, потому что она ближе к российскому рынку в том смысле, что игроки и сами прекрасно разбираются в проектах, так что демо-версии сработали даже более эффективно, чем обложки, — игра-то хорошая. (А еще немцы выпустили превосходное коллекционное издание в железной ко-

робке и с краткой иллюстрированной энциклопедией Brockhaus'а внутри. Весь тираж ушел в первый день.)

АЛЕКСЕЙ МЕДВЕДЕВ

(Revolt Games, технический директор студии)



Medal of Honor: Allied Assault

Если честно, то скриншоты в Сети не очень впечатляли, но после выхода демо-версии все знакомые наперебой рассказывали мне, какая классная игра. "Демка" впечатлила и меня. Качество графики, конечно, спорное, на слабых машинах игра просто умирает, но. Обстановка. Вылезаешь из-за угла, а тебе снайпер прямо в каску — БАЦ. Война, настоящая война. В общем, неудивительно, что я купил полную версию. И, конечно, прошел.

Впечатления остались двоякие: с одной стороны, действительно война. Omaha beach, например (они случаем денег Спилбергу не должны?), поражает не хуже того самого "Рядового Райана". А с другой — та же сцена показывает некую искусственность происходящего, игра порой превращается в тир. Вид пулемета вызывает рефлекс, как у собаки Павлова: надо бежать к нему и занимать оборону, ибо через несколько мгновений со всех сторон повалят толпы немцев. Итак, если коротко: отличная игра, немного не дотянувшая до шедевра.

Return to Castle Wolfenstein

Проект, ожидаемый многими, мной в том числе. Не знаю, как остальных, но меня интересовал вопрос, а что, собственно, осталось от оригинальной игры? Конечно, ответ я нашел: наличие тайников в стенах, которые отъезжают назад, и золотых кубков, чье количество значительно уменьшено по сравнению с древним id-хитом. Если же не забивать голову ненужными сравнениями, то игра мне очень понравилась. Классический шутер, который разработчики пытались сделать разнообразным, и у них это получилось. У меня постоянно возникали ассоциации с No One Lives Forever. Отличнейшая графика и неплохой ИИ. Конечно, требуется мощный компьютер, но, с другой стороны, видно, на что уходят его ресурсы.

Civilization III

Одна из немногих игр, на коробке которой должна быть наклейка "Must buy!". Столп стратегического жанра. Умная и сложная, очень многогранная. В принципе эти эпитеты справедливы для любой версии "Цивилизации". Но именно третья часть стала еще более умной и еще более сложной. Навыки, приобретенные во второй "Цивилизации", уже не совсем подходят, надо учиться заново. А для этого нужно выкроить уйму времени, и как жаль, что у меня его пока нет. Однозначно, играть всем! EXE

Алгебру чарта NPD Group поверял гармонией экспертных оценок **Михаил СУДАКОВ**.

Место	Место на предыдущей неделе	Название	Издатель
1	*	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
2	2	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
3	1	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	Electronic Arts
4	3	The Sims	Electronic Arts
5	4	RollerCoaster Tycoon	Infogrames
6	8	Zoo Tycoon	Microsoft
7	7	Return to Castle Wolfenstein	Activision
8	13	The Sims: Livin' Large	Electronic Arts
9	14	Empire Earth	Vivendi Universal
10	12	The Sims: House Party	Electronic Arts
11	11	Civilization III	Infogrames
12	6	Backyard Basketball	Infogrames
13	*	Diablo II: Lord of Destruction	Vivendi Universal
14	15	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	Infogrames
15	18	SimCity 3000 Unlimited	Electronic Arts
16	10	Backyard Football 2002	Infogrames
17	*	Hoyle Casino 2002	Vivendi Universal
18	*	Age of Empires II: Age of Kings	Microsoft
19	*	Combat Flight Simulator 2	Microsoft
20	*	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft

КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!



ПАМЯТНИКИ ГОТИЧЕСКОЙ АРХИТЕКТУРЫ

ениальная по своей сути и воплощению игра Stronghold покорила умы многих жителей нашей планеты (в том числе и известную часть авторского коллектива вашего любимого журнала) и возобладала над другими видами деятельности. Скажите, в чем секрет вашего успеха?

Чума, голод, волки-людоеды, жадные до денег и донельзя воинственные феодалы. Мрачная романтика Средневековья. Ночной кошмар изнеженного цивилизацией человека, который между тем уже несколько ночей не спит, вперив свои "гляделки" в монитор, и успешно переносит тяготы многолетней осады. Он с веселым огоньком в глазах устраивает нападающим Содом и Гоморру, посылая им на головы смертоносный ливень из стрел, булыжников, огня и кипящей смолы.



Несомненно, осада — дикая и азартная игра. Особенно когда на растерзание интервентам отдан Тауэр или Хайдельберг. (Ну почему, почему в списке нет Кремля или Кронштадта?!.)

Стоять в стороне совершенно невозможно, поэтому мы объявляем конкурс на САМЫЙ НЕПРИСТУПНЫЙ ЗАМОК.

Друзья, давайте докажем миру, что российские виртуальные архитекторы ничуть не хуже!

Для участия в конкурсе требуется следующее:

1. Запустите Stronghold.
2. Ознакомьтесь с особенностями местного зодчества и намотайте полученный экспириенс себе на ус.
3. Используя встроенный редактор миссий, спроектируйте замок своей мечты в режиме Siege That.
4. Хорошенько протестируйте свое творение.
5. Сохраните полученный результат в файл и вышлите его по адресу: stronghold@game-exe.ru. Дата окончательной выемки корреспонденции из озвученного конкурсного е-ящика — 31 мая 2002 г. Не опоздайте!

Конкурсные работы будут проверяться нашими экспертами на прочность, стойкость, гибкость и волю к победе. Конечно же, неприступных крепостей не бывает — так или иначе все ваши постройки не выдержат штурма под управлением опытных .EXE-стратегов. Камня на камне не останется, гарантируемЪ.

Но.

Владельцы самых обороноспособных замков обязательно будут отмечены повышенным вниманием публики и награждены почетной годовой подпиской на Game.EXE, ну а самые-самые крепости впоследствии будут выложены на сайте (и, возможно, на .EXE-диске).

Решайтесь!

POSTAL 2

www.postal2.com



Дата выхода	Конец 2002 г.
Разработчик	
Running With Scissors	http://gopostal.com
Издатель	
Не объявлен	

Худший Продукт Американского Общества #2, или Балет, Поставленный Квентином Тарантино.

ОСОБЕННОСТИ

Движок Unreal Warfare, свобода психически ненормальных действий на территории большого городского массива, использование motion capture (задействована профессиональная киностудия) в непотребных целях. Плюс безумный выбор традиционного оружия и возможность конструирования нетрадиционного, масса тактических хитростей и уловок. Не забудьте людоедский интеллект обиженных мирных граждан и полицию штата Аризона, воспроизведенную во всей своей красе.

ХОДЯЧИЙ МЯСОКОМБИНАТ*

Фак и стволы как факторы психического здоровья



Никто в здравом уме не станет брать интервью у компании Running With Scissors (Тусон, Аризона, США), сделавшей легендарно скандальный изометрический шутер Postal и на днях объявившей о находящемся в работе Postal 2 (www.postal2.com). Неразлучная парочка отцов-основателей, **Винс "Дези" ДЕЗИДЕРИО** (Vince "Desi" Desiderio) и **Майк ДЖАРЕТ** (Mike Jaret), виртуозно ругается матом на форумах, строго предупреждает, чтобы "грёбаные дети, сенаторы США и прочие психически больные придурки" держались подальше от святой веб-странички Postal, и шлет анонимные письма с угрозами в адрес сенатора от штата Коннектикут Джозефа "Личного врага RWS" Либермана**, почтового управления Соединенных Штатов и австралийской законодательной власти. Не люди — гениальные маркетологические машины, работающие на вечном двигателе.

Ослепленный олимпийской яростью Game.EXE отважно вступил в медвежий контакт с Дези, этим Чарльзом Мэнсоном игровой индустрии. Так что ниже — то еще эксклюзивище.

Декларация Game.EXE: "Мы все, как один человек, торжественно обязуемся избегать вопросов, порожденных примитивным сознанием обнимателей деревьев и целователей оленей, не имеющих представления о счастье, которое дает зрелище сначала облитого бензином, а затем подожженного доброго соседа. Какой-нибудь сосунок из "Гринписа" станет благообразно ныть: "Скажите, ребята, почему вы решили делать FPS на движке Unreal Warfare?" Мы — не станем."

Декларация Running With Scissors: "В ответ на Декларацию Game.EXE мы все, как один человек, торжественно клянемся отвечать на вопросы Game.EXE правду, только правду и ничего кроме грёбаной правды. Нами уже интересовались несколько русских издателей, так что русские читатели заслуживают прямых и серьезных ответов."



Слева направо: Стив Вик, Майк Ридель, Винс Дези — несомненные герои нашего времени.

Game.EXE: Итак, почему из разных и хороших движков вы выбрали Unreal Warfare, как спросил бы на нашем месте корреспондент журнала "Игры для ортодоксальных христиан"? А правда, почему?

Винс ДЕЗИДЕРИО: Движок Unreal очень гибок в деле совмещения захлопнутых и обнаженных пространств, а активность в четырех стенах и на улице является важным игровым элементом Postal 2, как ответили бы на нашем месте разработчики "Невероятных приключений Иова". А еще на движке Unreal Warfare у нас получаются бабы с самыми большими сиськами.

.EXE: Скажите, неужели вам и впрямь удалось перенести этот изометрический крестовый поход в роскошное 3D, не теряя ювелирной филигранности в изображении деталей?

В.Д.: Вот погодите, вы еще увидите наш парад, парни! Марширующую банду напрашивающихся на пулю педерастов! В самом что ни на есть многоцветном трёх- и даже четырёхмере! И это только начало... Кто-то из вас произнес "ювелирной" и "филигранности" (что бы это ни значило)? Тогда мы берем стеклорез и режем по живому, понял, приятель?

.EXE: Насколько сложным для вас оказалось перейти от плоской картинки к страшному трехмерному миру? Вероятно, пришлось пожертвовать количеством деталей в пользу эпического размаха шоу?

В.Д.: Сложно? Любой хороший секс сложен уже сам по себе, а сложный секс еще хорошее! Делать Postal 2 весело, ребята. Один из наших парней несколько месяцев провозился с физикой пламени, распространяю-

* Ввиду встречающейся в тексте площадной лексики и слишком прозрачных эвфемизмов читать это интервью детям до 18 категорически не рекомендуется.

** Несчастный сенатор попал под каток "Бегущих-с-Ножницами", после того как назвал их первую игру, Postal, цитируем, "худшим продуктом американского общества #1". Зря он это сделал...

щегося по горючей жидкости. Чтобы он мог насладиться истинными оттенками огня и характером его танца, мы облили бензином и подожгли подъездную дорожку к моему гаражу. Смеху было!.. В общем, запомните: наш прекрасный и яростный трехмерный мир полон запоминающихся деталей, не забыты даже эти маленькие хреновины для чтения, которые надо отыскивать по углам. Задача одна — дать игроку порезвиться вволю. Находить всякую клёвую дрянь всегда забавно, вот мы и набили Postal 2 безделушками в количестве достаточном, чтобы удовлетворить извращенца-фетишиста, без сомнения, живущего в каждом из нас.

.EXE: Новый движок, новая точка зрения, новый сюжет... Зачем все это? Ведь главное, чтобы наш любимый герой, наш обожаемый Почтовый Чувак (Postal Dude), остался все тем же маниакально-депрессивным психопатом с легкой склонностью к шизофрении! Неужели можно ввести в действие что-то новое, не испортив оригинальной концепции, примитивной и результативной, как мясорубка?

В.Д.: Как бы это помягче, чтобы не обидеть... Кто вам скзал, что главный герой Postal 2 будет единственным местным психопатом со склонностью к бессмысленному насилию? Вот-вот, кто из нас нормален, парни, а кто безумен? Мы все иногда сходим с ума...

.EXE: А что вы скажете по поводу слухов о присутствии в Postal 2 брифингов и миссий, что, на наш взгляд, напрочь разрушит всю атмосферу и осквернит саму идею передвижного мясокомбината?

В.Д.: А вы ведь те еще бастарды, раз так любите кровь, а? Поверьте, у нас найдутся занятия как для мужской, так и для женской половины раздвоенного сознания. Вкус крови в Postal 2 не сумеет почувствовать лишь полный импотент. Такое мое мнение.

.EXE: А во что вы нарядите Почтового Чувака? И что он будет таскать с собой помимо верного счетчика трупов и оружия?

В.Д.: Ну, одно нижнее белье не пойдет, потому как мы решили не делать парню сисек, да и задница у него костлявая. Что же до амуниции... Скажу так: лучше бы ему не спускать в унитаз свой список дел на неделю, потому как кое-какие горячие бабы ждут встречи с Чуваком с нетерпением.

.EXE: Может быть, хоть в этот раз в игре появится что-то напоминающее сценарий и дело не ограничится одними лишь жутковатыми межуровневыми афоризмами?

В.Д.: В Postal 2 найдется что почитать и на что посмотреть, там все не так прямолинейно, как в оригинале, случаются и периоды простоя. Успокоились? Вообще же, над сценарием работали несколько человек, но мы, сидя на студии звукозаписи, все еще импровизируем помаленьку. В последний раз, к примеру, записали натуральный детский ор, потому как у одного из актеров нет денег на няньку.

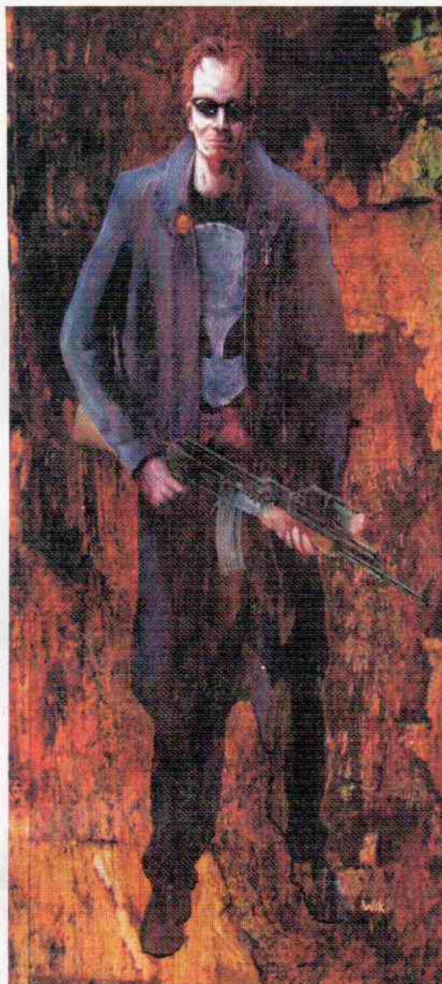
.EXE: Кстати, а кто именно ответствен за те самые афоризмы из первой части?

В.Д.: Я и Стив Вик (Steve Wik), ведущий дизайнер.

.EXE: ...А еще мы с нетерпением ждем новых сюрреалистических заставок. На чьей совести художественное оформление игры?

В.Д.: Чувствую, пришло время рассказать, как мы сделали первый Postal и задумали второй, да, парни?

Так вот, мы тысячу лет пахали над грёбаными детскими игрушками, покуда нам это не осточертело, в итоге мы решили сделать вещь, в которую сами захотели бы сыграть. А поскольку все мы страсть как любим стрельбу по всяким уродам и бессмысленное насилие, ничего иного, кроме Postal, и не могло получиться. У истоков стояли Майк



В джазе только психи (почтовые служащие США предпочитают очередь из АК).

Джарет, Майк Ридель (Mike Riedel), сделавший SPY vs SPY, и Вик, трудившийся в свое время, вы не поверите, над Tom & Jerry. Сам же я над играми тогда не работал, но у меня, что называется, богатый жизненный опыт. К тому времени, когда подоспел Postal 2, мы взяли в команду еще и звезду Duke Nukem 3D Натана Фаутса (Nathan Fouts).

При этом концептуально мы пришли к общему мнению, что стиль графики в новой игре должен быть одновременно и сюр-, и просто реалистическим; плюс мы всегда понимали, что для успеха понадобится суперзвук и весьма приличный саундтрек. Поэтому я счастлив заявить, что Кристиан Салье (Christian Salyer), композитор Postal, вернулся для работы над второй частью.

.EXE: Первый Postal оказался игрой с богатыми тактическими возможностями: большой выбор оружия, взрывающиеся бочки с горючим и тому подобные ловушки. Но у трехмерного мира принципиально иной потенциал. Вы постарались сохранить удачные находки первой части? И каким новым фокусам будет обучен Чувак?

В.Д.: Конечно, все позитивные моменты его поведения остались в целости и сохранности. С другой стороны, Чувак станет гораздо сильнее. Да, парень будет просто нечеловечески силен. Кроме того, он серьезно поумнеет, как, впрочем, и все остальные персонажи Postal 2. А значит, вам не останется ничего иного, кроме как долгими часами бегать по темным переулкам, спасаясь от разъяренного населения.

Короче говоря, не беспокойтесь, друзья, Чувак не пропадет. Мы наделим его одной социальной способностью, никогда еще не встречавшейся в компьютерных играх.

.EXE: Стоит ли нам ожидать новых принципов ведения боя, по сравнению с которыми кровавые хитрости и уловки плоского Postal покажутся несерьезными?

В.Д.: Как говорят на Ямайке, "хлестать будет так, точно свинью раскромсали". Как вам подать ваш бифштекс, сэр? С корочкой, непрожаренным или просто, на хрен, с кровью?

.EXE: Поговорим об экзотических способах смерти. Ведь Postal 2 все же будет черной комедией, так? Не окажется ли там кто-нибудь, к примеру, заклеван пингвинами или пропущен через машину для распиливания бревен?

В.Д.: Слушайте, ребята, я думаю, вы могли бы кое-что для нас написать! Слышали историю о парне, утонувшем в собственной моче? А как насчет несчастных случаев во время припадков зоофилии?.. Все, что я могу сейчас сказать: в Postal 2 НИКТО не будет в безопасности.

.EXE: .44 "Магнум"? "Мак-10"? Полуавтоматический, перезаряжаемый сжатым газом карабин "Армалит AR-180"? Или все же карабин "Игл Апаш", ведь у него магазин на тридцать патронов при весе лишь в девять фунтов? У "Армалита" магазин всего на пять патронов. Что вы предпочитаете лично и что любит Почтовый Чувак?

В.Д.: Чуваку нравится все, что гарантирует результат. Я уверен, что он без ума от AR-180. Из-за повсеместного распространения этот карабин будет оружием номер один в Postal 2. Однажды в общеобразовательных целях мы выехали всей бандой на природу (а конкретнее — на огневой рубеж, оборудованный отставным советским полковником на ранчо в Аризоне) и выпустили несколько тысяч зарядов из укороченного "Мак-11", "Стэна МК-2" и "Штайра MPI-69", все с глушителем. Лично я предпочитаю "Беретту-85", известную у нас как "Слим Джим". Ага?

.EXE: Ага. В арсенал героя войдут только огнестрельные единицы, рекомендованные к приобретению гражданскими лицами? Не опустится ли он до вульгарных бейсбольных бит, разводных ключей и ножей-свинорезов?

В.Д.: Я серьезно подозреваю, что у Чувака было военное прошлое. Он здорово разбирается во многих видах оружия, особенно в карабинах и винтовках серии AR. Короче, именно в ЭТОЙ игре мы наконец-то срываемся с катушек — там будет кровь, океаны крови, и десятки аппаратов для ее производства.

.EXE: Ножницы? Мясницкие тесаки? Мачете? Боло? Колуны? Отвертки?

В.Д.: Берите выше! В Postal 2 можно использовать импровизированное оружие. Как я уже сказал, НИКТО не будет в безопасности в этой игре, и любой острый предмет может стать орудием мести этим обывательским сволочам! Если бы я был полицейским в мире Postal, то серьезно задумался бы о досрочной пенсии...

.EXE: Знаете, очень хотелось бы грабить оружейные магазины и частные коллекции. А если бы появилась возможность делать на головках пуль надфилем насечки в форме креста, мы были бы просто счастливы!

В.Д.: Ого, ребята, я впечатлен! Неужели в RWS просочился русский "крот"? Пожалуйста, пришлите в следующий раз бабу погорячее, мы выложим ей профессиональные секреты всей командой.

.EXE: А что заставило вас взяться за продолжение Postal после всех этих долгих лет? И какие у вас были, извините, культурные (книжные там, кинематографические и проч.) источники вдохновения во время работы над первой частью?

В.Д.: Большое спасибо, что поинтересовались, потому как наверняка офигенное количество русских игроков просто спать не могут без ответа на этот офигительный вопрос. Оригинальный Postal вышел в 1997 году, и, как вы, конечно, знаете, у нас были большие проблемы с законом, лишь в конце 2000 года у RWS появилась возможность делать следующую часть. Стартовали мы в январе 2001-го, заваленные письмами, в которых поклонники умоляли нас поскорее выпустить Postal 2. Что касается источников вдохновения, то из реальной жизни мы взяли куда больше, чем из массмедиа. Не знаю, как обстоят дела в России, но у нас

тут хватает реального безумия, только и ждущего своего художественного отображения.

.EXE: Отслеживает ли Postal жизненный путь какой-нибудь реальной личности?

В.Д.: Практически у каждого из нас есть родственники, работающие в почтовой службе США, а некоторых ребят так и вовсе арестовывали, но... давайте без подробностей, ОК?

.EXE: Давайте. В таком случае вопрос о ваших музыкальных пристрастиях. Какого рода звуковая дорожка ждет нас в Postal 2?

В.Д.: Модель та же, что и в первой части. Мощный эмбиент, использование различных музыкальных стилей в зависимости от контекста, кропотливая работа с голосами.

.EXE: А что, Чувака будет озвучивать тот же актер, что и в прошлый раз? Вы гарантируете, что наши стены и крыши будут сотрясаться аутентичными воплями мирных граждан?

В.Д.: ДА, ДА, и еще раз — ДА! Вам, парни, понадобятся ватные тампоны, а то кровь из ушей потечет.

.EXE: Как насчет взрывов и пиротехнических эффектов? Насладимся ли мы в полной мере картинами царящей на улицах анархии, видами сгоревших полицейских участков, остовов бензоколонок, взорванных супермаркетов и разрушенных небоскребов?

В.Д.: Ставлю следующую сотню своих тёлок на то, что вы не будете разочарованы! ГОРИ! ГОРИ! ГОРИ ЯСНО!!!

.EXE: Мир, в котором трудится Чувак, — это наш (ваш) мир или всего лишь имитация реальности? Действие разворачивается в настоящем, прошлом, будущем?

В.Д.: Чувак живет в мире, который очень похож на нашу грёбаную Аризону, и многие декорации и текстуры в игре базируются на реальных зданиях и ландшафтах. Да, Чувак живет сегодняшним днем!

.EXE: Несколько слов об уровнях игры. Огромные открытые? Крошечные закрытые? объединены в единую сеть?

В.Д.: В отличие от первой части с ее изолированными картами, уровни второго Postal соединены друг с другом и образовывают карту большого города и его окрестностей. Жизнедеятельность Чувака определяет список неотложных дел на текущую неделю.

.EXE: Мы беспокоимся по поводу искусственного интеллекта врагов. Отряды полицейских будут действовать организованно? Станут ли они использовать против Чувака тяжелую машинерию: броневики, вертолеты?

В.Д.: Вражеский интеллект свиреп и беспощаден. Официальные противники, вроде полицейских, спецназовцев и солдат национальной гвардии, умны и хорошо подготовлены, их очень трудно победить. К тому же любое живое существо в Postal 2 — ваш потенциальный враг, оснащенный разрушительной схемой поведения.

.EXE: Способен ли Почтовый Чувак сразить всех врагов в лобовом столкновении? Или ему придется спасаться бегством всякий раз, когда запахнет жареным?

В.Д.: Я снова спрашиваю: кто из моих парней "крот"? Что-то вы слишком много знаете о нашей игре... Все правда: в Postal 2 игрок может быть как жестоким, так и миролюбивым (но мы уж позаботимся о тех подонках, что постоянно уклоняются от сражения, будьте покойны).

.EXE: А что насчет мирных граждан? Может, и у них мозги появятся?

В.Д.: Мирное население будет сборищем уродов. А может, и добрых самаритян. А может, и психопатов... Или все-таки педерастов?.. Ладно. Вам положено знать только то, что прохожие будут с мозгами. Обязательно напишите мне о своих впечатлениях, после того как вам в

первый раз вышибет мозги переходящая улицу старушка.

.EXE: Появятся ли у Чувака новые движения? Будет ли он ползать? скакать козлом? владеть приемами кунг-фу?

В.Д.: В полном трехмере Чувак окажется воплощением насилия, всадником апокалипсиса, ходячей и мастурбирующей смертью и, да, да, да, у него появятся новые движения!

.EXE: Не думали ли вы о включении в Postal 2 ролевого алгоритма развития персонажа?

В.Д.: Господи, моя поганая жизнь и так сплошной ролевой кошмар, и вы еще хотите, чтобы я добавлял куда-то ролевые элементы? Чувак есть Чувак, ему нет нужды развиваться. Но зато мы приложим к Postal 2 крутой редактор уровней.

.EXE: А как там у вас дела с транспортом? Можно будет угнать автомобиль? Ведь украденная полицейская машина может существенно увеличить количество трупов на нашем счету.

В.Д.: Даже Postal был прежде всего шутером, а Postal 2 так вообще шутер от первого лица. В других жанрах трюки с автомобилями — обычное дело; мы же хотим сконцентрироваться на совершаемых психопатом убийствах, а не на криминальном образе жизни.

.EXE: Всегда удивлялись: ну почему вы так весело зоветесь — Running With Scissors?

В.Д.: Когда американские дети растут, они постоянно слышат от матерей: "Не бегай с ножницами, Джонни!". Ну и когда мы поняли, что наши игры — воплощение всего, что твоя мамочка не велит тебе делать, мы так и назвались — "Бегущие с ножницами".

.EXE: Есть ли у RWS какие-то другие текущие проекты?

В.Д.: Да. Мы хотим сотворить одну штуку о сексе, любви, ненависти и войне.

.EXE: Как долго нам ждать Postal 2? Сойдем ли мы с ума за время ожидания?

В.Д.: Postal 2 выйдет в этом году, весной или зимой. Мы явили свой проект народу пару недель назад с твердым намерением осуществить релиз уже в 2002 г. Я терпеть не могу компании, распускающие слухи об играх, которые якобы "вот-вот будут сделаны". Им бы туалетную бумагу выпускать...

.EXE: Кого вы расстреляли бы, если бы были фигуристом, лишенным золотой олимпийской медали? С кого начали бы? Пожалуйста, залейте в Postal 2 каток и запустите посетителей! ЭТО ЛИЧНОЕ.

В.Д.: Если честно, я думаю, что золото досталось правильной девчонке. Мне она понравилась. А ВАШУ фигуристку поимели, потому что дело происходило в НАШИХ Соединенных Штатах. Ну а что касается ЛИЧНОГО... будь моя воля, я раздавал бы награды, основываясь вовсе не на том, кто как катается. Надеюсь, вы понимаете, ЧТО я имею в виду...

С невыносимым Дези честно пытались общаться **Фраг "Running With Ghost Recon" СИБИРСКИЙ**, **Михаил "Толстый" КАБАНОВ** и **Александр "Скар" ВЕРШИНИН.**

ПОТОЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

ICEWIND DALE 2

http://icewind2.blackisle.com	
Дата выхода	28 мая 2002 г.
Жанр	РПГ (D&D-based CRPG)
Разработчик	
Black Isle Studios	www.blackisle.com
Издатель	
Interplay	www.interplay.com

Вкои-то веки студия Black Isle нашла в себе мужество признаться, чем занимаются ее сотрудники в свободное от отдыха время. Оказывается, еще с прошлого лета, аккурат с момента отмены Torn, в цехах компании ускоренными темпами штампуется сиквел к award-winning Icewind Dale. "Вот тут, ребята, вам полагается завопить". Для усиления эффекта во всех пресс-релизах отмечается, что в нерожденную еще игру уже введены некоторые элементы из Baldur's Gate 2 (BG2) и Planescape: Torment (P:T), что обязано поставить геймплей на одну ступень с нирваной.

Сюжет забросит игроков в фэнтезийное Заполярье, где вновь не все спокойно: гоблины сбиваются в огромные стада и, словно отмороженные лемминги, многокилометровыми колоннами идут топтать цивилизованный мир. Угадайте, кому придется исправлять положение? Вот именно. Действо разворачивается одно поколение спустя, поэтому импорт персонажей из предыдущих игр серии запрещен. Да и в самом деле, зачем вам герои 30-го уровня? Ведь эти монстры походя вытрут ноги о финального босса. А кое-кто потом будет ныть, что игра получилась неинтересной.

Основным элементом, взятым из Baldur's Gate 2, является (только не смейтесь) очередная итерация Infinity Engine. Все логично: Icewind Dale использовал движок BG, а вторая часть, следовательно, должна дружить с движком BG2. Благодаря столь замечательной преемственности в игре наконец-то появились вожделенные подклассы (kit), заметно разнообразящие основной набор профессий и увлечений ваших персонажей. Хотите быть мрачным жрецом Бэйна или фанатичным паладином, специализирующимся на истреблении иноверцев, — пожалуйста. Как говорится, дубина вам в помощь. Разработчики нынче добрые.

Вдоволь наигравшись с подклассами, они принялись за расы: теперь у любой национальности есть несколько подвидов, каждый со своими плюсами и минусами. Примеров вам подавай? Извольте — полный набор жителей Андердарка: весьма темные эльфы (drow), очень серые гномы (duergar) и совсем глубинные карлики (swirfneblin), а к ним впридачу божественные и демонические отпрыски — соответственно aasimar и thiefling (помните Annah из P:T?). В аутентичности и сбалансированности новичков сомневаться не приходится: все подклассы и подрасы напрямую списаны с официальных D&D-спецификаций. К сожалению, полет дизайнерской фантазии на полпути был прерван болезненным ударом о рамки лицензии, поэтому полудраконов и специально заточенных под зимнее время суток подклассов типа "горнолыжник" или "морж" не ждите.

Такой сакральный для каждого ролеплейера акт, как генерация персонажа, претерпел значительные изменения. Новая система, называемая Point Buy, предоставляет в распоряжение игрока фиксированное количество очков — распределяйте с умом. Полуторачасовое камланье перед монитором в попытке выдавить из генератора случайных чисел шесть раз по 18 очков (на каждую базовую характеристику) отменяется.

По заверениям разработчиков, нас с вами ожидает 40-часовой fun



чистейшей пробы. Специально для тех, кому этого времени покажется мало, существует уже обкатанный и улучшенный Heart of Fury Mode — режим повышенной сложности, где монстры нападают на игрока, предварительно обожравшись (написать слово "объевшись" в данном случае — оскорбить русский язык) стероидов. Мало не покажется, гарантирую. Думаю, упоминать 700 видов оружия, 250 монстров и 300 заклинаний не имеет смысла — это обязательный пункт в деле сиквелостроения. Зато no Drizzt, no love & sex, no familiars и еще много всего no.

Надо сказать, что своей политикой "Ни года без игры на Infinity!" контора BIS, столь дорогая моему сердцу, очень напоминает Westwood Studios, поднаторевшую в продаже одной и той же игры под разными названиями. Хотя все мы люди взрослые и, конечно же, понимаем, что сей шаг со стороны BIS вызван желанием Interplay загрести не одну лопату денег при минимальных расходах и тем самым восстановить свое пошатнувшееся благосостояние. Чего я ей искренне и желаю.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ.



Джош Сойер (J.E.Sawyer, Black Isle Studios, ведущий дизайнер): "Мы не планируем продолжать выпуск игр на движке Infinity. Тем не менее мы сохранили за собой права на разработку новых D&D-проектов, использующих лейблы "Baldur's Gate" и "Icewind Dale".

.EXE-цитатник

MEDIEVAL: TOTAL WAR

www.totalwar.com/community/medieval/index.htm

Походовая 3D RTS



Дата выхода	4 кв. 2002 г.
Разработчик	
Creative Assembly	
www.creative-assembly.co.uk	
Издатель	
Activision	www4.activision.com

Shogun направляется в шоп-тур по России, Турции и Северной Африке (собственно Египту).

ОСОБЕННОСТИ

Дюжина цивилизаций, около пяти веков массовых побоищ преимущественно на религиозной почве, изобретение пороха и военно-морских сил.

ПЛОТЬ И КРОВЬ

Герои меча и меча

Андрей ОМ

Разводить здесь посмертные записки Пиквикского клуба на целый разворот, конечно, совершенно незачем. Лучше всего суть Medieval: Total War (MTW) передает емкая сентенция "Shogun едет в средневековую Европу". Creative Assembly и не думает слезать со своего белого коня.

ЖАННА, ЗДРАВСТВУЙТЕ

Временной отрезок на этот раз — с первого официального Крестового похода 1095 года (как мы знаем, до 11 сентября 2001 года игра называлась Crusader: Total War) до падения Константинополя в 1453-м. В просвещенном XV веке, посреди которого игра сделает нам ручкой, в широком обиходе уже пребывали порох, ядра и артиллерия, что дает Creative Assembly повод потренироваться в корректном расчете баллистических параметров до того, как она займется, скажем, наполеоновскими войнами, Великой конкистой или что она там собирается в ближайшие годы писать перед словами "Total War". До 10000 юнитов на поле боя одновременно, географический размах — от Франции до Северной Африки, 400 карт готовы уже сейчас, к релизу будет больше. Будут иметь значение климатические зоны: к примеру, в Африке мораль тяжело бронированных всадников будет куда ниже, чем у их полураздетых пеших собратьев-лучников.

Специально приглашенные исторические звезды: Фридрих Барбаросса, Саладин, Эль Сид и, ultimately, несгораемая Орлеанская Дева, без участия которой не обходится ни одна исторически ориентированная RTS в этом пространственно-временном континууме. Простодушный корреспондент PC IGN, вернувшись из офиса девелоперов: "Пара часов с MTW позволит нам узнать об истории Средних веков больше, чем вся школьная программа целиком".

ONE MORE STRONGHOLD

В отличие от Shogun, в коробке с MTW будет содержаться не одна (ладно, две, если считать монголов в Mongol Invasion) играбельная раса, а все двенадцать, включая турецкоподданных и русских. В целях избежания ненужных и вредных имиджу параллелей с поп-RTS вроде Age of Empires не вся дюжина народностей будет доступна сразу: события, происходящие в игре, будут разбиты на три временных периода, в каждом из которых мы сможем выбирать из четырех армий. Головой, конечно, понятно, что вся работа Creative Assembly сведется к перекрашиванию штандартов над полками неразличимых крошечных тараканчиков в разные цвета, но перспектива управления казачьими армиями просит разум заткнуться и не мешать. Что последний и делает.

Нововведение в режиме кампании: необязательные к выполнению (но кто же без фатальных поражений головного мозга от такого откажется!) glory goals, каждый из которых исторически привязан к определенной цивилизации, — так, турки при желании смогут захватить Константинополь. Исполнение glory goals потребует и манипуляций на стратегической карте: иногда нужно будет своевременно направить войска в определенные провинции.

Разработчики поспешно приделывают MTW гангстерский воротничок "уколи соседа" по самой последней RTS-моде: анонсированы осады замков. (Давайте я назову только самые известные игры, выходящие в 2002 году, где нам предначертано заниматься тем же богоугодным делом: Lords of the Realm III, Robin Hood: Defender of the Crown и Praetorians.) MTW обещает здесь немало вкусных возможностей: так, если вы, не решаясь атаковать, промаринуете персонал осажденного замка слишком долго, велика вероятность того, что к последнему подтянется подкрепление. Таким образом, Creative Assembly грозит несмелому юному полководцу перспективой быть взятому в клещи и размазанному по замковым стенам под дружный гогот недавних осажденных. Браво!

Братский привет из Великобритании FireFly Studios: замки в MTW будут подвержены не абстрактному ап-

ИНТЕРВЕНЦИЯ

12 и 22 февраля, GameSpot (www.gamespot.com)

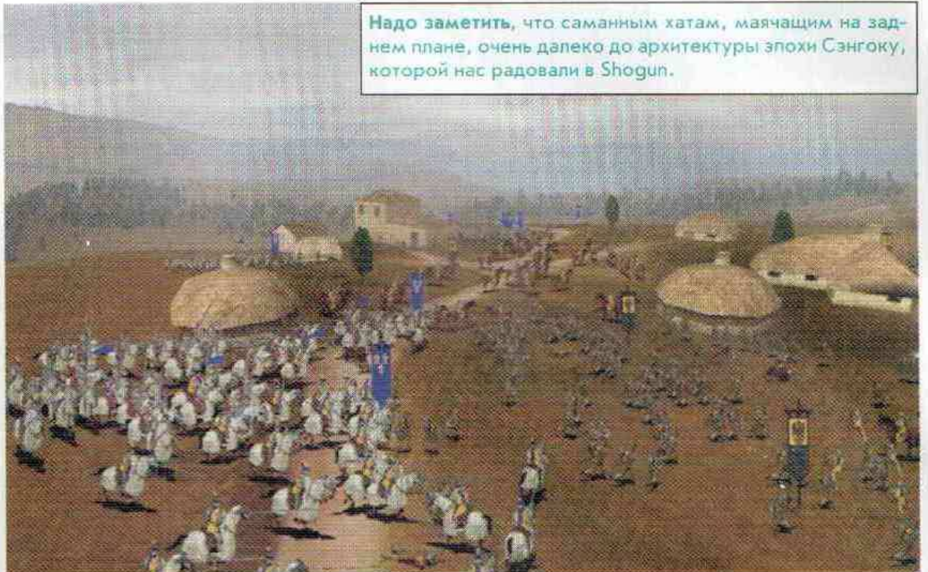
Кого-то это может обрадовать, кого-то — насторожить, но расположение звезд на небе и предсказания нострадамусов свидетельствуют, что в ближайшие несколько лет ПК практически лишится собственных (хороших) игр и начнет существовать исключительно за счет портов с приставок. На эти, несомненно, пораженческие мысли наводят бесконечные анонсы игр, каждая из которых была или вот-вот станет хитом на других платформах, и объявленные с разницей в десять дней **Shadow of Memories** и **Spider-Man: The Movie Game** — лучшее тому подтверждение.

Последняя игра (как и раньше, в исполнении Neversoft) основывается на сюжете выходящего в мае киноблокбастера и призвана вознести понятие "быть Спайдерменом" на недосягаемую ранее высоту. Новая боевая система (будем надеяться, усложненная), абсолютно свободное управление супергероем во время раскачиваний на паутине; способность "обматываться" вокруг небоскребов и сооружать между ними своеобразные мостики — вот далеко не полный перечень нововведений, не говоря уже о написанном с нуля движке.

Что же до Shadow of Memories, то это "всего лишь" красивый 3D-квест, каждый из десяти эпизодов которого начинается с гибели главного героя и последующего его воскрешения. Добавьте к этому периодические путешествия в прошлое с реальным течением времени ЗДЕСЬ и ТАМ, нелинейность сюжета, пять различных финалов... Konami всегда умела делать интересные игры.

грейду, превращающему "castle" в "fortress", нет, теперь в них можно будет строить отдельные секции, учинять евроремонт стенам и возводить дополнительные башни — по одному, правда, сооружению за ход.

Интересные вещи произойдут со стратегической картой: в частности, появятся моря и ВМС. Моделирование морских битв, впрочем, Creative Assembly предпочла оставить на милость "Акеллы": в MTW исходы морских побоищ будут обсчитываться компьютером без нашего участия.


Надо заметить, что саманным хатам, маячащим на заднем плане, очень далеко до архитектуры эпохи Сэнгоку, которой нас радовали в Shogun.

ЗЛЫЕ ПУЛИ

Но если вы думаете, что важнейшим нововведением игры будет возможность пробивать во враждебных стенах отверстия и показывать сквозь них неприятелю всякие гнусности, то вы плохо знаете Creative Assembly.

Искусственный интеллект MTW, приставленный надзирать за тактикой, будет работать в двух направлениях. Индивидуальный ИИ намерен отслеживать жизненную прозу вроде путенахождения и навигации в трехмерном ландшафте: разработчики говорят, что ваша армия, встретив на мосту небольшой отряд защитников, не бросится в полном составе его топтать, безбожно смешивая боевые порядки и наступая друг другу на штанины, — вместо этого гадами автоматически займутся наиболее мобильные соединения.


Вы ведь не будете спорить, что лучше всего у Creative Assembly всегда получалось небо?

Тактический ИИ — совершенно другой набор алгоритмов, думающих и реагирующих на макроуровне. В Shogun, оказывается, было три основных сценария, руководствуясь которыми компьютер реагировал на наши действия. В Medieval сценариев будет втрое больше, к тому же ИИ намерен, огрызаясь на атаки, комбинировать элементы нескольких из них. По всей вероятности, искусственный интеллект следующей игры Creative Assembly поймет, что человеческая раса ему совершенно без надобности, и поработит Землю за несколько минут.




Стратегическая карта по-прежнему страдает излишней схематичностью и похожа на отрецензированную нами некогда игру Europa Universalis II.



В свете вышесказанного остается лишь один вопрос: когда же наконец анонсируют Metal Gear Solid 2 PC?

КЛОНИРОВАНИЕ НА МАРШЕ

14 февраля, GameSpot (www.gamespot.com)

Прочтя в прошлом номере горячее объяснение г-на Ома в любви к Star Wars: Galactic Battlegrounds, LucasArts (www.lucasarts.com) растрогалась, смахнула с дряблой щеки слезинку и тут же анонсировала коммерческий аддон **Clone Campaigns**, намеченный к выходу в мае с.г. одновременно с премьерой "Эпизода II".

Обещаны две новые народности (первая, понятно, Clone Troopers, а вот по поводу второй криптоаналитический отдел журнала Game.EXE пребывает в тяжких сомнениях: не Bounty Hunters же?..), 14 новых однопользовательских миссий в декорациях Attack of the Clones и более двухсот (!) свежайших юнитов. В многопользовательских режимах разрешено будет стравливать шесть цивилизаций из оригинальной игры с двумя новыми, в результате чего получатся интересные пространственно-временные парадоксы: как мы знаем, из масштабного клоноклепательства со временем и выросла Империя. Для игры потребуется полная версия Galactic Battlegrounds.

RTS OT C&C

15 февраля, Computer and Video Games (www.computer-andvideogames.com)

Луис Касл (Louis Castle), не самый последний человек в Westwood Studios (один из основателей, вице-президент), подтвердил факт разработки еще двух стратегий во вселенной Command & Conquer.

Первая из них — очередной online-проект компании, а

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

www.flashpoint1985.com	
Дата выхода	21 июня 2002 г.
Жанр	Sim Army
Разработчик	
Bohemia Interactive	www.bistudio.com
Издатель	
Codemaster	www.codemasters.com

ОПЕРАЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Хорошая новость для всех поклонников тактических симуляторов: этим летом Bohemia планирует выдать на-гора первый аддон к миллионным тиражом разошедшемуся Operation Flashpoint: Cold War Crisis. "Первому? — удивитесь вы. — А как же Red Hammer?" Red Hammer, по мнению разработчиков, на звание полноценного аддона никак не тянет. "Это всего лишь набор дополнительных миссий, которые в сущности мало чем отличаются от тех, что можно бесплатно скачать в Интернете, — признается Виктор Бокан (Viktor Bocan), главдизайнер "настоящего" аддона. — Конечно, Red Hammer выполнен на профессиональном уровне и озвучен профессиональными актерами, поэтому мы продаем его по разумной цене".

"Правильный" аддон будет называться Operation Flashpoint: Resistance и помимо новой кампании будет содержать ранее недоступный для туристов с АКМ остров Ногова площадью около 100 квадратных километров, переработанный графический движок, набор текстур высокого разрешения и улучшенный многопользовательский режим. Плюс, разумеется, отдельные миссии для любителей поразвлечься с друзьями по локальной сети, новую технику и вооружение.



Остров Ногова, судя по редким пока картинкам из будущей игры, авторы изображают эдаким постсоциалистическим раем, в котором местная Ева уже вкусила, подавившись, запретный плод демократии. Действие в Resistance разворачивается за несколько лет до событий, описываемых в Cold War Crisis. Уроженец Ногова, бывший спецназовец, герой всех засекреченных операций по обе стороны Атлантики, а ныне пенсионер Виктор Трошка становится свидетелем вторжения советских оккупантов. Операцию по захвату Ногова осуществляет, конечно же, полковник Алексей Васильевич Губа, известный в ГУЛАГе как Дантист. Страшно интересно, что Трошка сделает с Губой в последней миссии Resistance. Волнуют также подробности относительно модернизированного графического движка. "Позже!" — отмахиваются авторы. Сегодня на сайте Resistance любопытным показывают лишь фотографию Виктора Трошки во время охоты. Продолжение темы — в одном из ближайших выпусков.



Олег ХАЖИНСКИЙ.

вторая есть не что иное, как заключительная часть "тибериевой" RTS-трилогии **C&C: Tiberian Twilight**. Обе игры используют, цитируем: "трехмерный движок с двумерным интерфейсом". Если это не тот же самый движок, что мы имели счастье наблюдать в Emperor: Battle for Dune, то мистеру Каслу придется съесть свою шляпу, так ему и передайте. Кроме того, компания уже планирует выпустить аддон к свеженькому C&C: Renegade. Спрашивается, и когда же Westwood наконец успокоится? Правильный ответ: нескоро, если вообще когда-нибудь.

КТО СКАЗАЛ "ПИАСТРЫ"?

26 февраля, Computer Games Magazine (www.cgonline.com)

Любимая компания PopTop Software, завершив свои труды над Tropico и Tropico: Paradise Island, похоже, решила взять небольшой отпуск и в полном составе смотаться на воспетые ею Карибы. Откуда такая информация? А из головы! А как еще объяснить тот факт, что разработкой второй части краснознаменной игры занимается совершенно посторонняя компания Frog City (Trade Empires и серия Imperialism)?

Между тем ситуация грозит совсем выйти из-под контроля — нареченная буканьерским именем **Tropico 2: Pirates Cove** игра явно уклоняется от заданного курса в сторону возни с кораблями, поставок рома и воплей "Пиастры!" в исполнении сотен ручных попугаев. Из технических подробностей известно лишь, что движок останется прежним, хотя некоторые изменения, вроде отключения функции Zoom, уже внесены (это, дескать,

WORLDS OF WARCRAFT

www.blizzard.com/wow	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Тотемная MMORPG
Разработчик/издатель	
Blizzard	www.blizzard.com

B.O.B.

К теме Worlds of WarCraft приятно возвращаться даже ради пары новых скриншотов. Своим решением делать многопользовательскую онлайновую РПГ Blizzard испортила неисчислимое количество крови фаворитам нынешнего онлайн-парада: Verant, Microsoft, Turbine. Даже фьючерзы Star Wars: Galaxies слегка отощали и светятся жалобными глазенками. Давить Star Destroyer'ом кустарные онлайновые миры легко и просто — а вот попробуйте-ка с размаху налететь на великую стену народной любви.

Продукт Blizzard будут покупать просто ради лейбла "Blizzard". Все остальное — возможность вырастить вполне домашнего орка, каждую пятницу бегать рысцой за скальпами, носить зеленую кожу и яркий пурпурный плюмаж — будет чистой воды премиальными. Выплаченными надежной, чистой и отлично сбалансированной монетой авторов Diablo, WarCraft и StarCraft.

Вглядитесь в скриншоты. Мир Azeroth с легкостью можно назвать самой щеголеватой онлайновой вселенной. Нарочитый яркий мультяшный стиль навязывает (мягко и ласково) ощущение

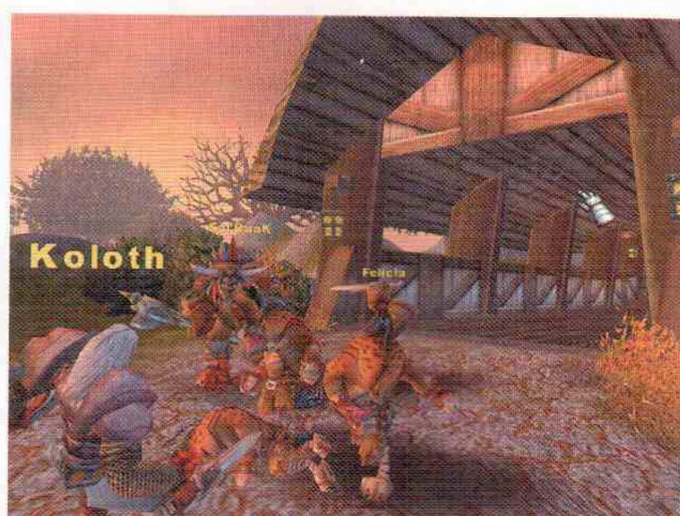


здорово сэкономит память, которую можно потратить на, цитируем: "великолепную анимацию входящих и выходящих из бухты кораблей"). Впрочем, "поптоповцы" обещают лично проследить за процессом разработки (который должен завершиться к концу этого года) и не дать буйной фантазии новых хозяев острова сделать из Tropico еще одну Pirates!.

"РАДУГА-ТРИ"
1 марта, GameSpot (www.gamespot.com)

Не на шутку разбушевавшаяся Ubi Soft, сделавшая за последний месяц столько анонсов, сколько иные компании не успевают и за год, решила окончательно добить конкурентов, представив широкой публике очевидный и не подлежащий сомнению блокбастер **Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield**. "Поклонники





пребывания в детской сказке. Медоточивая река авторских обещаний сулит рай для казуалов. Мол, WOW создан вовсе не для хардкорных фриков, коих мы с вами, чаще чем хотелось бы, видим в зеркале. Практически любой квест выполним за час или два. Вход и выход из игры мгновенный: какой глупец заставляет посетителя мыть за собой посуду? PvP строго по желанию. У кровожадных психов собственные серверы! Безвременная кончина на время ослабляет ваши боевые способности, но не более того. Никаких трагически утерянных супертопоров или отсуженных уровней! Боевой алгоритм похож на образец Everquest — укажите цель и наблюдайте, как схлестываются персонажи. Пока герои выполняют воинственные па, руки их хозяев окажутся развязаны для реализации более сложных планов: спеллкастинга, проворачивания специальных ударов и даже их комбинаций.

Общее количество рас пока ограничивается пятью, три из которых нам известны: Humans, Orcs и Taurens. Последние являются номадами, пустынными кочевниками, произошедшими, как учит нас Библия, от Измаила, сына служанки Агари и отца народа еврейского Авраама.

А теперь забудьте обо всем прочитанном. Это все от лукавого — разглядывайте скриншоты. Любите их, желайте их. Ведь Blizzard пахнет Blizzard'ом, хоть Blizzard назови его, хоть нет, простите за банальность. Правда в шотах. Зрите.

Александр ВЕРШИНИН.





игры умоляли нас сделать продолжение, и мы просто не могли им отказать!" — примерно так, стеснительно прокашлявшись, выразился президент Ubi Soft Entertainment Лоран Дето (Laurent Detoc). Почти никаких деталей, за исключением взятого в аренду движка (разумеется, Unreal Warfare) и количества миссий (15 в одиночной игре), не оглашается, — Ubi Soft уже начинает готовиться к майскому празднику по имени E3 и хочет обнародовать все подробности именно там. Raven Shield появится на прилавках ближе к осени, ну а мы постараемся донести до вас самую свежую информацию об этом проекте, как только она появится.

ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ

2 марта, EpiGamer (www.epigamer.com)

В задушевной беседе с компанией Team 17 (по большей части разговор шел о выходящей в середине марта Worms Blast — милом перепеве классической пазл-игры Bust-A-Move, она же Puzzle Bubble) корреспондент сайта EpiGamer рискнул задать разработчикам Worms и Stunt GP закономерный, но довольно неудобный вопрос: станет ли Worms Blast последней игрой "Червячного цикла" или легендарная и приносящая неплохие доходы торговая марка будет эксплуатироваться и в будущем? На что его собеседники, немного замявшись и испуганно озираясь по сторонам, ответствовали в том плане, что да, серия будет жить и проект под кодовым названием **Worms 3D** уже в работе. Зная о том, что ребята по природе жутко консервативны и не слишком любят менять движки на переправе, можно предположить, что таинственные "3D-черви" будут похожи

COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

www.combatmission.com

Дата выхода	4 кв. 2002 г.
Разработчик	
Big Time Software	www.bigtimesoftware.com
Издатель	
Battlefront.com	www.battlefront.com

Продолжение едва ли не лучшего варгейма во вселенной обещает быть.

ОСОБЕННОСТИ

Не хуже, чем оригинал: новый графический движок, модифицированный интерфейс управления и неизменно превосходный коктейль из real-time и turn-based.

Wargame



ОТ СОВЕТСКОГО ИНФОРМБЮРО

Дранг нах Хитлер

Олег ХАЖИНСКИЙ

Из слов "Combat", "Mission", "Beyond" и "Overlord" можно составить несколько десятков словосочетаний, каждое из которых, вполне вероятно, окажется названием одной из в меру скучных и лишь наполовину компьютерных игр "про войну". Среди залежей словесной руды нет-нет да и потеряешь на минуту название игры самой главной: Combat Mission: Beyond Overlord (CMBO). Лучший варгейм 2000 года остался лучшим и в году 2001-м только по одной причине: страдающие острым перфекционизмом разработчики из Big Time Software не успели выпустить вторую часть под Рождество.

Впрочем, многочисленным поклонникам одного из первых в истории "трехмерных" варгеймов не привыкать к подобному с собой обращению. Релиз оригинальной игры авторы откладывали раз десять, после чего просто перестали называть всяческие даты: "когда будет готова!". Разработка велась на собственные средства в свободное от работы время, а проблемы с издателем улаживались очень легко: главдизайнер CMBO, Стив Грэмонт (Steve Grammont), по совместительству является директором "доткомовского" издательства Battlefront.com, которое занимается исключительно хардкорными милитаристскими симуляторами.

После фантастического успеха Combat Mission у игроков и прессы мы вправе были ожидать стремительного развития событий. Например, покупки Big Time Software Microsoft и скоропостижный выход Combat Mission 2 на движке от Halo. Но нет, за подотчетный период ничего особенного не случилось. Продолжение игры под названием Combat Mission: Barbarossa to Berlin (CMBB) издается Battlefront.com, а за графику ответит все тот же самопальный нутряного сгорания движок от CMBO. Разработчики мечутся между "Барбароссой" и "Берлином", выясняя количество петель на форме румынских пехотинцев. Вторая часть ни на йоту не приблизится к "массовому рынку", с чем я всех нас и поздравляю.

За прошедшие с момента выхода CMBO два года "знатоки" оставили от оригинальной игры лишь не подлежащий изменению код. Все остальное — текстуры, модели, сценарии и баланс сил — было жестоко модифицировано, а результат потряс даже создателей. "Мы и представить не могли, что Combat



Могильные плиты — всего лишь один из примеров использования новой технологии с неприличным названием, которую авторы собираются применять для всяческого оживления унылых полигональных пейзажей.

на... правильно, на Worms Blast. И это неплохо, потому что технология cell shading (см. хотя бы Sheep, Dog 'N Wolf) обладает тем неповторимым шармом, которого прочие 3D-движки напрочь лишены.

БОЛЬШАЯ ЦЕРЕМОНИЯ

4 марта, GameSpot (www.gamespot.com)

Академия интерактивных искусств и естественных наук (Academy of Interactive Arts and Sciences), проводящая ежегодное вручение всяческих наград компьютерным и приставочным играм, обнародовала результаты очередного, пятого по счету, награждения. Мы не будем заострять внимание на каждой из 29 номинаций, а совершим лишь краткую пробежку по основным, то бишь относящимся непосредственно к тематике нашего журнала.

Итак, за выдающиеся достижения в саундтрекостроении приз получила музыка Tropico (что, скажем так, не слишком удивляет). "Онлайн-игру года" неожиданно отхватила Return to Castle Wolfenstein, тогда как популярная на Западе Dark Age of Camelot удостоилась звания, прошу прощения за вольный перевод, "Самого стабильного мира". Одновременно лучшей и самой инновационной игрой стала Black & White, а о жанровых номинациях распространяться не имеет никакого смысла. Вы ведь и сами догадались, что лучшей стратегией стала Civilization III, верно? Стоит также упомянуть, что большую часть призов поделили между собой консольные (пока что) Grand Theft Auto 3 и Halo: с первой мы искренне надеемся свидеться в апреле с.г., а со второй... Пожалуй, проще всего будет сказать так: в обозримом будущем.

Mission будет выглядеть так, как он выглядит сейчас", — признается Стив.

Разумеется, вторая часть игры создается при самом активном участии "модификаторов". Задолго до своего выхода игре удалось сплотить вокруг себя сообщество знатоков военной истории и любителей варгеймов, которые следят за каждым шагом Big Time Software и оставляют на форуме игры душераздирающие сообщения. Например: "Работайте над СМВВ столько, сколько потребуется. Если игра выйдет во втором или третьем квартале 2002 года, пусть так. Я ждал СМВО сорок лет, и я готов подождать еще. Не обращайте внимания на нападки тех, кто хотел увидеть продолжение в 2001 году. Не нарушайте режим сна и хорошо питайтесь. Зарабатывайте деньги, вы заслужили их. Выпускайте СМВВ, когда он будет готов. Мы будем ждать. Мы знаем, что такое терпение". Я плакал. Впрочем, к делу.

ЧТО НОВОГО?

СМВВ — проект в некотором смысле более амбициозный, чем его предшественник. Оригинальная игра восстанавливала события одного года боевых действий в Западной Европе. Вторая часть, как следует из названия, берет свое начало в июне 1941 года (операция "Барбаросса") и оставляет несчастного игрока лишь в мае 1945-го, в разрушенном, покорившемся Берлине. Другими словами, Barbarossa to Berlin моделирует события на Восточном фронте.

Выбранный масштаб едва было не прикончил разработчиков, известных своим маниакальным вниманием к деталям. К счастью, все обошлось, — игра завершена на 95%. Исторические данные по армиям СССР и Германии уже покоятся в базе данных игры, румыны и финны "готовы" лишь на половину, а венгры (жалуются на них разработчики) все еще лежат на "бумаге".

Для того чтобы игроки не запутались в обилии новых армий, авторы ввели в игру понятие "географических регионов". Числом четыре, они помешают итальянцам дойти до Ленинграда, а финская пехота, как бы вы ни старались, не доберется до южных морей.

ГРАФИКА

Принципиальных изменений в области графики ожидать не следует, однако и здесь Big Time Software есть чем похвастаться. Во-первых, программисты научились использовать память видеоакселераторов объемом более 8 Мбайт, что означает для нас появление качественных текстур и высоких графических разрешений. Но "наиболее впечатляющим" нововведением разработчики называют DOODADS, или элементы поверхности. Эти скромные по размеру фрагменты полигональной шелухи придают плоским поверхностям объем, моделируя поля пшеницы, заросли кустов, цветы, камни, мусор и даже... кладбищенские надгробия. Благодаря этим самым DOODADS карты СМВВ станут более живыми и достоверными.

В дополнение к уже существующим типам ландшафтов добавятся каменистые участки, болота-трясины, заборы, "крестьянские лачуги", кладбища и "русская степь". Чем именно наша степь отличается от обычного поля, станет ясно лишь после выхода игры. Очевидно одно — авторы усиленно готовятся к боевым действиям в тяжелых российских условиях.

Распространение огня станет моделироваться более достоверно. Пожар может начаться с небольшого возгорания, постепенно захватить территорию и набрать


Броня крепка и танки наши быстры?

силу, сделав невозможным движение людей и некоторых видов техники. Погода станет непосредственным участником боевых действий: у нас появляется температура воздуха (а значит — жара и холод), ветер с направлением и скоростью (пожары, прицельная стрельба) и даже снежные бураны. Для владельцев мощных компьютеров (в понимании Big Time Software "мощный" — это Pentuim II 300) предусмотрены "экстремальные" установки для отображения дождя, снега и прочих эффектов. Говорят, очень красиво. Для всех прочих, независимо от количества "мегагерцев", — отдельные эффекты для рассвета и заката.

КОНТРОЛЬ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕМ

Система управления юнитами переделана полностью. Как именно — разработчики не рассказывают даже "своим" модостроителям. Говорится лишь, что наши подопечные проявят на поле боя чудеса сообразительности. К и без того разнообразной палитре тактических приемов добавилась масса новых команд. Среди них "двигаться к обнаруженной цели" (Move to Contact), "искать замаскированную технику" (Seek Hull Down), "атаковать и скрыться" (Shoot and Scoot), полностью переписанный "красться" (Sneak) и др. Раскритикованная игроками "засада" (Ambush) заменена на "зону прикрытия" (Cover Arc). Спрятавшееся в засаде подразделение с командой "Cover Arc" не будет открывать огонь, пока заранее определенную играющим область не пересекут "мягкие" или "твердые" цели. Форму области и расстояние до нее можно изменять. Таким образом, в руках стратега оказывается очень мощный и гибкий инструмент, который еще на один шаг приближает происходящее внутри "минутных кинофильмов про войну" к реальности.

Помимо новых команд, в CMBB существенно модернизированы система поведения юнитов и тактический ИИ, без которого игра просто немыслима. Разумеется, список нововведений этим не ограничивается. Между сражениями нас ждет непременный редактор всего и вся, видоизмененный многопользовательский режим с поддержкой битв по электронной почте (на этот раз Windows 2000/XP и все видеокарты от nvidia поддерживаются!), а также нечто совершенно новое в режиме игры Quick Battle. Набрав армию на некоторую оговоренную заранее сумму очков, игроки начинают по очереди избавляться от людей и техники, стараясь уложиться в несколько меньшую сумму очков. Своеобразный покер наоборот, цель которого — наказать полководцев, строящих свою стратегию на использовании нескольких "сильных" юнитов. Бета-тестеры, на которых эта "фишка" была опробована, остались в полном восторге, назвав ее "игрой в игре".

В общем, ждать Combat Mission: Barbarossa to Berlin нет больше никаких сил. Надежды на скорую демо-версию лучше оставить — она выйдет непосредственно перед релизом. Лишняя шумиха Big Time Software не нужна совершенно. Приятная новость: в Европе CMBB будет издавать хорошо нам известная компания CDV, в планах которой, очевидно, собрать в своей линейке все толковые стратегические игры про Вторую мировую. И если американцы, скорее всего, получат игру в эфемерно электронном виде через Интернет-only, у нас есть шанс заполучить нормальную коробку с отпечатанной типографским способом трехтомной документацией.

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

RATHUNT

www.rathunt.com	
Дата выхода	Июль 2002 г.
Жанр	FPS
Разработчик	
Mirage Interactive	www.miragei.com
Издатель	Не объявлен

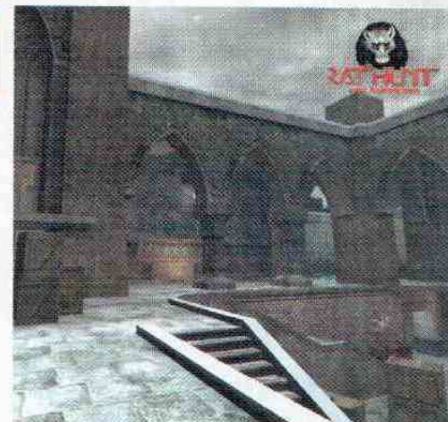
Если кто-то подумал, что братья-славяне из Mirage Interactive забросили жанр FPS, обжегшись на красивом, но поразительно тупом Mortyr, — этот "кто-то" жестоко ошибся и сейчас, должно быть, уплетает собственную шляпу (все лучше, чем искать в кустах данную на отсечение голову). История о попавшем, а затем сбежавшем из тюрьмы бандите-наемнике Мэйсоне, решившем, дабы не размениваться на мелочи, отомстить за все плохое русской, итальянской и китайской мафиям, преисполнена все того же узаконенного, пышущего здоровьем идиотизма, что маячил за каждым метровым ключиком в предыдущей игре поляков.

В RatHunt (из глубин памяти одновременно всплывают "Крысиные бега" и почему-то "Красная жара"), как повествует веб-сайт в лице одного из сотрудников компании, игроку будет противостоять весь город, и ничего, кроме безудержного и яростного экшена, здесь не найдешь даже с хорошим миноискателем. Главный герой — редкостный негодяй, враги — негодяи в квадрате. Спрашивается, ну чем эта игра отличается от сотен ей подобных — с одинаковыми движками (в RatHunt используется последняя версия LithTech), кучей "настоящего оружия" и тугодумными до нервной дрожи компьютерными персонажами?

Тем, отвечают в Mirage, что даже если враги Мэйсона и начнут откровенно тупить, выглядеть они при этом будут как идиоты-люди, а не как застрявший в бесконечном цикле компьютер. Тем, продолжают в Mirage, что в RatHunt сольются в экстазе два основных инстинкта среднестатистического ПК-игрока: жажда убивать и же-







лание расти в собственных глазах. С каждым удачным выстрелом Мэйсон становится все более умелым стрелком, с каждой марафонской пробежкой повышается его выносливость (а значит, нет нужды подолгу отдыхать), с каждой полученной в молодецкую грудь порцией свинца возрастает "пуленепробиваемость" (по-научному это называется "эффект Рэмбо"), а очередной обведенный вокруг пальца охранник позволяет улучшить шпионские навыки.

Да, в тело постылого FPS довольно искусным образом встроены примитивные, но от этого ничуть не менее привлекательные РПГ-элементы. Вплоть до генерации персонажа и распределения выданных за повышение уровня очков (опыт, как и положено, начисляется за всевозможные жестокости и смертоубийства). Со временем, доверительно подмигивает нам Mirage, можно насобачить бедолагу Мэйсона до состояния полного пацифизма, убивая лишь ключевых для прохождения боссов. Или же устроить из игры "Самый кровавый фильм в истории", побив рекорд цукеровских "Горячих голов-2" по количеству отправленных в лучший мир людей. Дело ваше.

Графически RatHunt не представляет из себя ничего сверхвыдающегося. Поляки остались верны своему минималистскому стилю, но если городские зарисовки выглядят и впрямь бледновато, то с разного рода замками (длинные лестницы, башенки, витражи, остроконечные арки и много свободного места) дела обстоят не хуже, чем в Mortyr. Оно и понятно — единожды увлекшись средневековой архитектурой, трудновато переключиться на городскую бытовуху, даже если того требуют законы рынка. Надеюсь, что эти затруднения не скажутся на поиске издателя, который, вот незадача, все еще "не объявлен".

Михаил СУДАКОВ.

KNIGHTSHIFT	
www.knightshift.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	RPG/RTS
Разработчик	Reality Pump Studios
Издатель	
Zuxxez Entertainment	www.zuxxez.com

ПРИНЦ И СТАДО

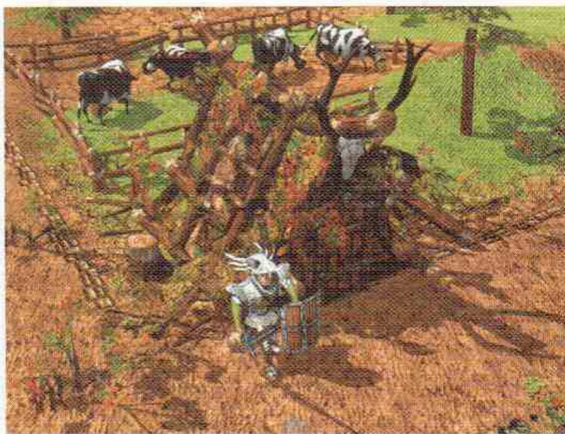
Вы ведь помните игру Earth 2150? Вот и не вспоминайте больше, потому что разработчики — Reality Pump — с этого дня начинают новую жизнь. Прозрачный и бесхитростный, как слеза комсомолки, RTS-геймплей обильно разбавляется RPG-элементами и мычанием. Совершенно средневековая игра Knightshift может запросто напомнить вам собою "Аллодов": в активе основная команда из нескольких ключевых персонажей, выполняющих определенные задачи, растущих в уровне и переходящих из миссии в миссию, — в нашем случае это некий принц со товарищи. Каждый из персонажей имеет набор тактико-технических характеристик (сила, скорость, магические способности) и может использовать разнообразные виды личной боевой оснастки.



В помощь главгероям выдается массовка — иначе говоря, имеется возможность нанимать к себе на службу дополнительные войска, aka пушечное мясо. Ничего, как видите, революционного в этой игре нет, если только не вспоминать о крупном рогатом скоте — местном источнике всех благ. Больше стадо —

больше молока — больше шансов на победу. Коровы, кстати, тоже обладают своими специфическими RPG-характеристиками. Нимало не смущаясь, игра оперирует совершенно чуждыми городскому человеку понятиями, как-то: паспортная мощность отдельно взятой коровы, выраженная в индивидуальной скорости поедания травы и размере надоя. Наверное, это новое слово в жанре. Ура, что ли?

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ.







Джон Кармак (John Carmack, id Software, ведущий программист): "В отличие от наших предыдущих проектов, "новый DOOM" обзаведется настоящим сюжетом, и мне кажется, что мы сумеем его грамотно подать. Да, я догадываюсь, что мне нет веры в этом вопросе, но погодите чуток и сами все увидите".

.EXE-цитатник

НЕЛАДЫ С ТЕХНОЛОГИЕЙ

THE OPERATIVE 2: NO ONE LIVES FOREVER	
www.lith.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	FPS
Разработчик	
Monolith	www.lith.com
Издатель	
Havas Interactive	www.havas.com

Разработка продолжений популярных игр почему-то очень часто держится в тайне. Все знают, что игра с цифрой "2" в названии обязательно появится, все догадываются, что и где делается, как будет выглядеть и когда выйдет. Но авторы (и даже издатели!) упорно молчат, делая вид, что за закрытой дверью вовсе даже пустая комната: никаких компьютеров, сканеров и девелоперов.

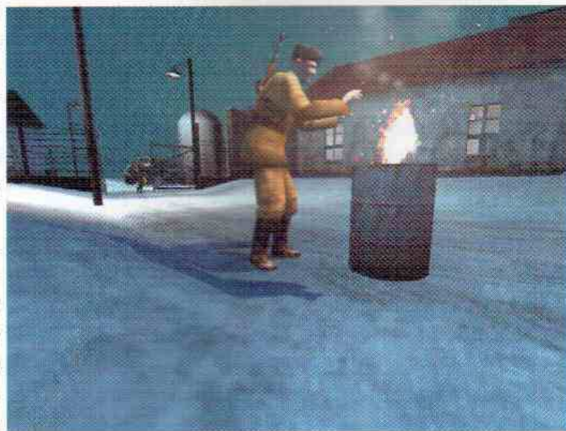
Народ, впрочем, видит их насквозь. Он ждет — и всегда дожидается. В ноябре прошлого года, вместе с анонсом нового подхода Monolith к лицензированию своего движка (или теперь уже правильно говорить "движков"?), появились первые четыре шота и один мультик из No One Lives Forever (NOLF 2). И пошло-поехало...

Впрочем, давайте по порядку. Новых движков уже сейчас три, и это число будет расти. Самый известный — Talon, его мы видели в Aliens vs. Predator 2. Грубо говоря, это нынешнее поколение движка LithTech, отлаженное, дешевое, но устаревающее.

Для тех, кто жаждет сверхграфики, есть вариант под названием Jupiter, похожий по описанию на следующую итерацию того же самого LithTech.



Именно он и будет использован в NOLF 2, дабы привлечь всех потенциальных engine-покупателей. Обещают, что в нем будет реализована некая новая система "polygrid" (что бы это ни значило), появятся отражения по Френелю, динамическая анимация поверхностней (прежде всего воды, возможно — тканей и т.п.), а также cubic environment mapping (опять же для отражений в воде и прочих стеклах). Наконец, авторы сулятся улучшить редактор команд для киновставок на движке, а заодно сделать мощную поддержку эффектов динамических текстур.



Еще один продукт — Cobalt, в соответствии с веяниями времени, является версией LithTech для Sony Playstation 2. А в 2002 году планируется появление его близнеца для Xbox (имя пока не разглашается).

Зато известно, как будет называться версия LithTech для разработки многопользовательских игр: Discovery. Релиз планируется на 2002 год. Плюс нам обещают вскоре рассказать о некоей игре на базе Discovery, которая уже находится в разработке в самой фирме Monolith.

А еще наружу вытекло чуток новостей о том, чем же NOLF 2 будет отличаться от NOLF. Все просто: вместо "традици-



онного" шутера мы получим нечто с упором на скрытность. С этой целью обещают добавить возможность наклоняться и выглядывать из-за угла, а также умение как-то прятаться в нычках (но скажите-ка мне, разработчики, относится ли это к внушительным "половым признакам" дорогуши Кейт Арчер?). Следовательно, куда как важны будут приемы, направленные на отвлечение внимания окружающих: можно кинуть бутылку или вспугнуть голубя, вывернуть лампочку и спрятаться в темноте... Но главное — монолитовцы обязуются, учитывая важность интеллекта врагов в "воровской" игре, доработать его до невообразимой крутости.

Шоты же, откровенно говоря, лично меня не убеждают: если это — графика следующего поколения, то лично я предпочел бы подождать хотя бы до следующей версии движка. Хотя модели врагов и сейчас выглядят сносно...

Господин ПЭЖЭ.

FALCON V	
Дата выхода	Конец 2002 г. (ориентировочно)
Жанр	Авиасимулятор
Разработчик	
G2 Interactive	www.g2interactive.com
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com

РИМСКАЯ ПЯТЬ

С вашего позволения напомню краткое содержание предыдущих с.: новорожденный Falcon 4 появился на свет в состоянии клинической смерти, после чего был, конечно же, брошен родителями, но не умер (как же иногда жизнь напоминает телесериалы! или это они напоминают ее?), а был приведен в чувство простыми, но добрыми людьми, получил прекрасное воспитание и стал... если и не королем, то уж принцем точно.

В принципе работы над Falcon V начались едва ли не сразу после выхода предыдущей серии, но потом MicroProse попала в руки Hasbro. И злой отчим заставил ее сделать... кхм, простите. В общем, работы прекратились.

Только не подумайте плохого, речь идет не об очередном зомби, сырой код которого годами пылился страшно сказать где. Falcon V (именно так, с римской цифрой) совсем не таков. Итак, родословная.

За публикацию возьмется Infogrames, разработчик — G2 Interactive, точнее — ее независимая студия Force 12. "Кто-кто?" Конечно же, студия создана специально под этот проект, но. Возглавляет ее Эрик Марлоу (Eric Marlow), в связи с обретением такого поста потерявший никнейм "Snako". Эрик — один из тех самых добрых людей, совершенно бесплатно работавших над вышедшим полуживым четвертым "Фалконом" (а именно над серией realism patch). Решение привлечь к работе таких человеков можно только приветствовать.

Информация о Falcon V несколько туманна. С одной стороны, известно, что игра будет делаться "с нуля", то есть не будет никакого надувательства а-ля Falcon 4 с парой графических улучшений. С другой стороны, независимой "объединенной команде Falcon 4" дали время "до декабря", к которому те сделают свой последний патч к Falcon 4, а затем код со всеми наработками передадут в Force 12. К слову, теперь этот срок отодвинут до марта.

Обещают нам много. Что игра одинаково порадует как хардкорных игроков, так и казуалов (такие заявления одинаково пугают оба лагеря). Кампания будет динамическая, как и в "арабском номере четыре". Летать будем над Тайванем. Помимо прочих самолетов будут F-22 (давно его не было видно в серьезных играх) и наш Су-27. Конечно же, открытая архитектура. В качестве срока релиза назывался конец 2002-го, но что-то слабо верится. Скорее всего, никак не раньше 2003 г. Ничего, подождем.

Ашот АХВЕРДЯН.

NIGHTFALL DRAGONS	
www.nightfalldragons.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	3D RPG/action
Разработчик	
Digital Legends	www.digital-legends.net
Издатель	Не объявлен

ШАОЛИНЬСКАЯ ЛАДОНЬ КИНГ-КОНГА

Пока все цивилизованное человечество проходит Severance: Blade of Darkness по третьему и четвертому разу, отчаянно пытаясь привить ручному Варвару нордическую походку главного кастрюльного героя Вигго Мортенсена (Viggo Mortensen), создатели испанского слэшера не загорают. Более того, они активно почкуются.

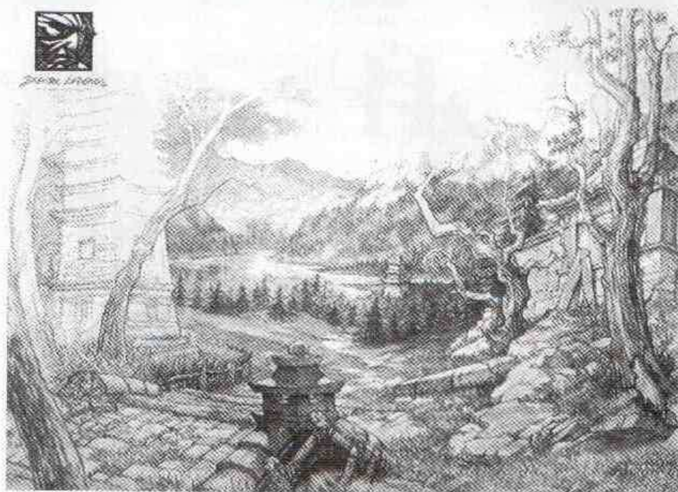
Подняв мятежное знамя, из стройных рядов Rebel Act Studios вырвались три гордых человечка, немедленно заявившие, что называть их теперь следует не иначе как Digital Legends. О, эта знойная испанская скромность! Впрочем, небеспочвенная. Первый проект сепаратистов (мы доподлинно не знаем, симпатизируют ли они движению басков) называется Nightfall Dragons — и он пополнит немногочисленные, но могучие шеренги action/RPG. Велкам!

Игра находится в самой ранней из возможных стадий разработки. И все же определенные тренды наблюдаемы невооруженным гла-









зом. Во-первых, как минимум один из означенной троицы — тот самый художник. Помните роскошные скетчи и заставки Blade of Darkness: готические, невыразимо красивые характерным осенне-романтическим пессимизмом? Только теперь под классический среднеевропейский сюр заложен древний восточный фундамент, крепкий, как суперкоготь орла. Игра будет о легендарных мастерах восточных единоборств: кунг-фу вновь, после двадцатилетнего перерыва, овладевает умами продвинутого человечества. А значит, босые ноги сызнова замелькают по экранам, Чжу Вао схватится с Бо Ченом, выясняя, чей стиль лучше, а Джет Ли вконец потеряет совесть и перестанет передвигаться по грешной земле из принципиальных соображений.

Бреем головы, покупаем кимоно, изучаем стойки у-шу. Будем в струе, коллеги!

Александр ВЕРШИНИН.

СОБСТВЕННОСТЬ ДЬЯВОЛА

FATE

www.torcinteractive.com/fate.htm	
Дата выхода	Октябрь 2002 г.
Жанр	FPS
Разработчик	
Torc Interactive	www.torcinteractive.com
Издатель	Не объявлен

Расположенная в северо-западной части Ирландии компания Torc Interactive дебютирует на мировой игросцене с FPS из марсианской жизни под названием FATE, имеет в своих рядах пять сотрудников, не помышляет о государственном финансировании, знакомстве с издателем и лицензировании движка Unreal Warfare. Зато Torc экстравагантно характеризует свои планы на будущее (не последнее место там занимает “подъем национального самосознания и международного значения Ирландии”), подумывает о проектах на десять лет вперед и твердо намерена покорить лондонскую ECTS с полной версией FATE.

Пока что у Torc готово только технологическое демо — МРАЧНОЕ и КРАСИВОЕ. Демонстрируется, как это на Марсе принято, шахтерский городок. Базовая freeware-версия FATE будет состоять всего из четырех больших уровней (и притом иметь сюжет с началом, серединой и концовкой), но если остальные кровавые просторы Марса столь же удались ирландцам, то лично я, определенно, предпочту FATE какому-нибудь Red Faction 2. В похождениях марсианского полицейского Людвига Ганна присутствует технологический блеск. Наброски к FATE цепляют за живое. Уже сейчас налицо совершенно феерическое использование bullet cam и buddy cam. В подслеповатой перспективе — совсем даже неплохой дизайн (заявлена “танцующая архитектура” уровней), остроумное оружие, подозрительно приличные модели с весьма скелетной анимацией и развеселое освещение. Честное слово, эти ирландцы еще покажут себя!





Причем из многочисленных движков, сконструированных в домашних условиях, Torc Interactive выбрала еще не самый мощный — шутер использует недоработанный DB Engine. По словам разработчиков, сверхмощный Rendering Engine они приберегают для следующей, коммерческой, игры, сумрачного триллера tHE SeVeN. Впрочем, в планах имеется еще и бизнес-вариант FATE — при 14 уровнях вместо 4. Но это если какой-нибудь издатель заинтересуется.

Фраг СИБИРСКИЙ.

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL



ИГРЫ НЕЗАВИСИМЫХ

Четвертое поколение indie

Александр ВЕРШИНИН

Игровая индустрия все больше и больше смахивает на свою старшую сестричку, киноиндустрию. Это и хорошо, и плохо. Для подавляющего большинства бипедального населения Земли (птицы не в счет) бурное развитие фабрик развлечений означает лишь усугубление развлекательного фактора. Сложнее жить стало самим игроделам: еще десять лет назад вершители виртуальной революции чувствовали себя одной дружной и счастливой семьей...

С приходом больших прибылей и высокобюджетных проектов девелоперы превратились в нормальных конкурентов: научились звонко щелкать зубами и с достойным восхищения проворством хватать друг друга за ягодицы. Пробиться в стройные ряды преуспевающих разработчиков компьютерных игр все сложнее: желающих очень много, а самые теплые места под солнцем уже заняты. Начинающим программистам и дизайнерам нужна помощь, им пригодился бы собственный Байконур, способный запускать таланты на желаемую орбиту.

КОЛЫБЕЛЬ БУДЕТ КАЧАТЬСЯ

Компания Gama Network (www.gamanetwork.com) уже некоторое время усердно исполняет функции девелоперского профсоюза. Ребята занимаются выпуском очень симпатичного специализированного печатного издания Game Developer Magazine (www.gdmag.com), содержат престижнейший сайт Gamasutra (www.gamasutra.com) и проводят ежегодный селебрити-слёт Game Developers Conference (www.gdconf.com). Наконец, для самых маленьких кудесников кода Gama Network учредила отдельный шабаш — Independent Games Festival (IGF), который традиционно пройдет в этом году в марте — с 19-го по 23-е (тогда, когда вы будете читать этот номер) — в теплом, как Ташкент, калифорнийском граде Сан-Хосе. Первое слово названия означает, что представляемая для участия в Фестивале игра на момент подачи заявки не должна иметь коммерческого издателя. Весь смысл предприятия как раз и заключается в выявлении самых перспективных разработчиков — дабы толстые дядьки-издатели, которые только что выбрали на показе прет-а-порте гардероб, на конкурсе красоты — жену, могли в привычным ключе подобрать и подопечных.

Призовой фонд Фестиваля подрос ровно наполовину и составил 15000 долларов (в следующий раз обещают 20 тыс. — прогресс). По одной тысяче на каждую из пяти номинаций — Game Design, Technical Excellence, Visual Art, Audio и приз зрительских симпатий, — и оставшиеся десять тысяч счастливому обладателю Гран-при, носящего имя Шемуса Макнэлли (Seumas McNally). Победители уполномочены использовать логотип Фестиваля еще год, а в принадлежащих организаторам средствах массовой информации им гарантируется благосклонное упоминание всуе.

Перед тем как приступить к осмотру нынешней десятки конкурсантов, задержимся на некоторых правилах IGF. Многие крайне курьезны — в силу бесконечной разношерстности девелоперов-кустарей и многообразия их маленьких пунктиков. Так, организаторы мероприятия обеспечивают участников мониторами, переменным электрическим током и доступом во всемирную компьютерную сеть, также известную как Интернет. Сами платформы не предоставляются по забавной причине: ведь к участию принимаются самые разные проекты и они совершенно необязательно создаются под ПК. Приставки, электронные органайзеры и сотовые телефоны тоже в деле! Предугадать все варианты конфигураций невозможно — и вот в Сан-Хосе тянутся шеренги программистов в обнимку с любимыми системными блоками или чем-нибудь похлеще. Если же вы не смогли притащить оборудование с собой, его придется арендовать. Что встанет в кругленькую сумму от 300 до 800 условных американских единиц — почти весь возможный приз в одной из номинаций!

Еще один важный момент: дальнейшие судьбы участников фестиваля. Сколько команд смогло раскрутиться? Какие проекты добились известности? Абсолютным лидером первой волны независимых стала Vicarious Visions. В 1999 ее проект Terminus взял целых две номинации. Сейчас фирма в основном занимается портированием известных игр на консоли (в ее активе Spider-Man и Tony Hawk's Pro Skater 2 для Game Boy Advance). В десятке номинантов был и любимый Господином ПэЖэ Mind Rover. 2000 год принес абсолютную победу Шемусу Макнэлли и его Tread Marks, среди десяти финалистов были и наши КаДавры с "СамоГонками". Наконец, 2001-й стал триумфальным для Shattered Galaxy, весьма неплохо продающейся ныне онлайновой стратегии. Порадовавшая OMX Takeda от Magitech Corporation оказалась тогда лишь в числе призеров.

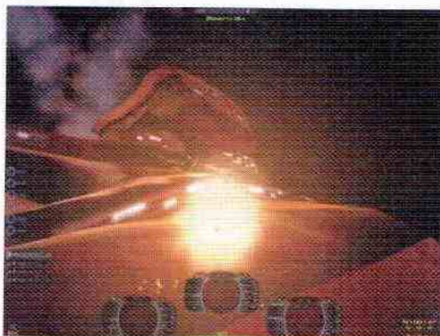
Вот теперь мы готовы к встрече финалистов IGF 2002 года.

ACE OF ANGELS

Онлайновый космический симулятор
Flying Rock Enterprises
www.aceofangels.com

Космическая тематика остается неизменно привлекательной для молодых львов. Ace of Angels является очередной попыткой сделать-таки работающий многопользовательский космосим: с огромными

базами, авианосцами, гиперпространственными прыжками и бесконечными баталиями. На данный момент проект находится на второй стадии тестирования. Зарегистрированные бета-тестеры обживают довольно солидных размеров кластер, формируют эскадроны и схлестываются друг с другом в атаках на базы и конвои.



Готовый релиз (в перспективе) обещает восемь совершенно уникальных инопланетных рас и военную кампанию под интригующим названием Ace of Angels. Бить друг другу внеземные морды обещают до полной победы. А когда она наступит, начнется новая война!

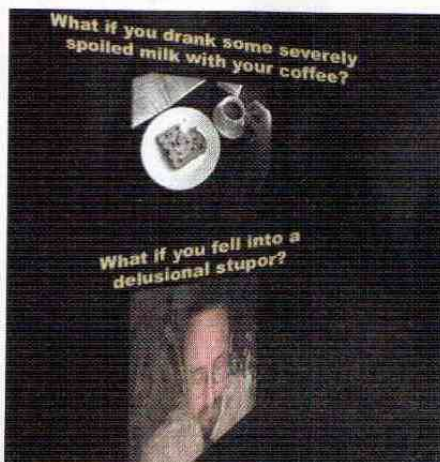
Характерной особенностью Ace of Angels является физически грамотная модель поведения тел в безвоздушном пространстве. Вот помучаемся.

Ключевой аутотренинг: "Мы не Microsoft, это не Allegiance".

BAD MILK
Хоррор?
Dreaming Media
www.dreamingmedia.com

Исследуя проекты вроде Bad Milk, можно искренне посочувствовать фестивальному жюри. В круге творческих личностей периодически возникают столь неоднозначные фигуры, что остается только твердить: "У меня широкие взгляды на мир. Я — человек свободный от предубеждений и пустопорожнего субъективизма". Критикам гораздо проще.

Автор Bad Milk, чье имя, Ted Skolnick, вкупе с содержимым сайта навевает массу замечательных фантазий, явно не искушен в делах презентации плодов собственной жизнедеятельности. Выдержанные в серо-черных палитрах фотографии голов, телефонов и кофейных чашек снабжены лаконичным комментарием: "Что если однажды в вашем кофе оказалось Крайне Неправильное Молоко™? Вот вы его выпили и вырубились в кому. А выйти из нее не можете. И теперь путешествуете по интерактивно-креативной игровой субстанции, носящей название "Bad Milk"...



Поскольку смысл, цель и способ игры автором не декларируются, остается лишь бесхитростно ехидствовать. Во-первых, некоторым пора перестать варить Молоко. Вы знаете, о чем я. Во-вторых, химические препараты очень, то есть ОЧЕНЬ, вредны для коры головного мозга.

Ключевые образы: Малкович-Малкович и Дэвид Линч. Не перехвалил?

BANJA TAIRO
Онлайновая растафа
chman.com
www.banja.com



Переходим на более легкие материи. Мутируем в беззаботного растамана Банджу, исследующего прекрасный рисованный островок Itland. Плодовитый автор игры успел выпустить уже 11 эпизодов милой адвенчуры и прекращать свою подрывную деятельность, кажется, не собирается. Нам, обитателям Крайнего Севера, легко подсесть на голубое небо, голубое море, желтый песок, солнце и беседы с благостно расслабленными туземцами. Попутно потенциальным любителям капуэро скармливается миф о параллельности миров. Для каждого нового игрока создается его личная реальность, где он — единственный Банджа. Во главе стола ставится идея поэтапного исследования мира. Который, в конечном счете, оказывается-таки связан со всеми остальными: когда вы открываете неизвестный доселе потайной ход или пещеру с сокровищами, она становится доступна растаманам всех реальностей! В отдельных торжественных случаях (выкуривание церемониальной трубки мира?) игроки смогут встречаться друг с другом, инициируя пространные интеллектуальные беседы о высоком в парах благовоний.

Ключевое восклицание: "Всего один косячок, командир!"

CHAMPIONSHIP EUCHRE
Карточное безумие
DreamQuest Software
dq.com/euchre



Любые комментарии здесь излишни. DreamQuest уже достаточно давно практикует выпечку разнообразных карточных игр. Euchre — лишь одна из целой линейки продуктов с привлекательной оболочкой и мириадами опций.

Ключевая коллизия : "Это баг или у вас два козырных туза?"

THE EGG FILES
Малдер и куры
Flying Mikros Interactive
www.flyingmikros.com



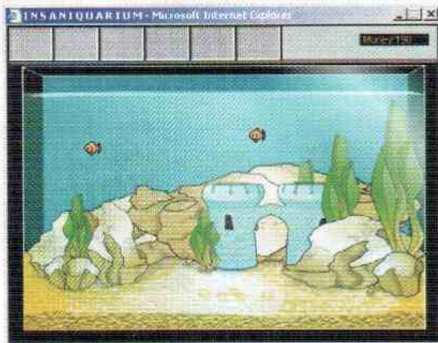
В жизни планеты Земля наступил очередной переломный этап. Нашествие пришельцев грозит поработить наш дом, и на этот раз человеков не спасут ни пластинки Тома Джонса, ни жутик Малдер. Нас выручат куры. А точнее, по-петушиному отважный герой, известный как Большое Желтое (Big Yellow). Кто победит в битве интеллектов: жадные до человечинки Серые пришельцы или традиционно озвученные Мелом

Гибсоном и его родственниками Желтые бойцовые птицы?

Тактика и методы борьбы пока не ясны, но изометрический вид и полигональная графика налицо.

Ключевой момент: "Подождите, пожалуйста, я снесу яичко".

INSANIQUARIUM
Утопическая аркада
Flying Bear Entertainment
www.freshpulp.com/fishtank



Вполне функционирующий проект: зайдите по указанному адресу и попробуйте свои силы в выращивании самой жирной сельди в истории человечества. Правила незатейливы, как сами аквариумные рыбки. Кормите блестящих — и они будут расти. Чем больше рыбешка, тем крупнее банкноты, которые она невзначай роняет на дно аквариума. Еда, свежие рыбки и апгрейды даются тоже не даром, удержать скользкий экономический баланс предприятия ужасно сложно. Особенно когда в вашем уединенном аквариуме вдруг заводится огромный осьминог и вам приходится срочно менять мирную профессию рыбофила Жака Кусто на кровавое дело капитана Ахава. Жадное головоногое питает особую слабость к жирной рыбешке и может в один присест уплести целое состояние.

Ключевая фраза: "Моби Дик, Моби Дик!"

KUNG FU CHESS
Шахматы
Shizmoo
www.kungfuchess.com



Восточный вариант исполнения шахматных фигур вовсе не означает наличие каких бы то ни было отклонений в правилах игры. И наоборот: более или менее нормальные на первый взгляд шахматы вдруг начинают вести себя ТАК необычно...

Ключевая сентенция: "Мое кунг-фу лучше твоего!"

PENCIL WHIPPED
Безумие
Chiselbrain Software
www.maxminn.com/chiselhead



Идея создать трехмерную аркаду с полностью рисованным карандашом и от руки миром и персонажами пришла только одному человеку на планете. Его зовут Lonnie Flickinger — что само по себе не козявки трескать. Простите за вынужденное погружение в соответствующую эстетику. Творение этого деятеля находится за пределами относительно спокойных вод классического трэша и обитает в основном в галактике беспредельной какашечности. Наш друг Лонни, отчаянно кривляясь и пукая, выдавливает из себя скрип открывающейся двери или выстрел пистолета. Он делает это естественным образом, с помощью собственного ротового отверстия, не прибегая к помощи синтезаторов. Стоит ли упоминать о геймплее или неформальной раскладке клавиатуры после всего вышесказанного? Стопроцентное творчество. Посмотрите демо (см. наш диск к #4'01), обязательно пожалеете.

Ключевое имя: "Петрович".

STATIC
РПГ
The Static Development Team
www.static-thegame.com

Наверное, самый красивый из всех представленных в финале проектов. Притом эстетика не своя, а беззастенчиво позаимствованная из Fallout — равно как и идея движка, интерфейса, сюжета и всего-всего-всего. Зато в наличии дивного стиля арт, уложенный в эстетику сороковых-пятидесятых. Что и подкупает.



Начало ангажированное. Ядерная война, сленговое словечко "постапокалиптический", выжженная экс-супердержава США. Остатки человечества прячутся под землей, где их настигает новый враг. Нет предела паранойе! Сегодня американцы боятся быть подчиненными чужой воле и повиноваться специальным "операторам", контролирующим каждое движение несчастных и способным заставить граждан совершать самые недостойные поступки.

Ключевое понятие: "Апокалипсис".

WORLD DANCE
Танцевальный пазл
iSeeSoft LLC
www.iseesoft.com



Для тех, кому танцпол кажется пазлом. В World Dance он им действительно становится: чтобы решить все проблемы, достаточно изучить 7 танцевальных стилей, около 80 па и собрать 40 "культурных сокровищниц". А что вы в свои годы — и для хип-хопа?

Ключевая песня: "I can't dance".

Дерек Смарт (Derek Smart, 3000AD, продюсер, дизайнер, ведущий разработчик и-все-такое-прочее): "О'кей, мы знаем, что графика в Battlecruiser Millennium не плоха, она просто немного не дотягивает до идола сегодняшней индустрии — Independence War 2. Но попросите кого-нибудь создать геймплей, который хотя бы отдаленно приблизился к BCM, и смотрите-ка — стушевались. Лапки кверху. Без борьбы. Никаких аргументов. Конец дискуссии. BCM победил. Можно расходиться по домам".

.EXE-цитатник

LAST NINJA: THE RETURN	
http://lastninja.lemon64.com/ln4.htm (неофициальный сайт)	
Дата выхода	4 кв. 2002 г.
Жанр	Beat'em up
Разработчик	
Studio 3	www.studio3.co.uk
Издатель	Не объявлен

ЛОНДОНСКИЙ НИНДЗЯ

Знакомая вам по играм Constructor и Street Wars (Mob Rule) английская компания System 3 не всегда занималась разработкой полубандитских стратегий. Почти 20 лет назад System 3 выпустила пару проектов — International Karate и Last Ninja, — которые послужили источником вдохновения для множества современных файтингов и beat'em up. За International Karate (IK) последовала IK Plus (именно этой вещью навеян Street Fighter от Capcom), а завоевавшая бешеную популярность у игроков Last Ninja (LN) удостоилась двух продолжений и нескольких fan-поделок, одна из которых, Return of the Ninja, может похвастаться даже 3D-движком. Догадаетесь без моей подсказки, как называется новая игра от заваленной петициями из разряда "Верните Last Ninja!" System 3?

Корпящие над Last Ninja: The Return (именно таково официальное название четвертой части) жители донельзя туманного Альбиона божатся, что игра безоговорочно удовлетворит преданных поклонников серии, но при этом не опустится до привычного в таких случаях самоповтора. Как и раньше, игровой процесс будет густо замешан на драках и головоломках с заметным преобладанием потасовок, разве что на этот раз свихнувшиеся на культуре ниндзя лондонцы исполнены решимости под завязку напичкать игру соответствующей атрибутикой: в ассортименте традиционные дымовые шашки и сюрикены, ловушки а-ля "Соловьиный пол" (хитрая конструкция из цепей и обрушивающейся на неосторожного шпиона клетки), немного магии (к примеру, можно покинуть свое тело и совершить этакую спиритическую прогулку в исключительно разведывательных целях) и пропасть других сюрпризов, о которых в Studio 3 (новое имя компании) предпочитают до поры помалкивать.

С движком определялись гораздо дольше. Поначалу публике показывались симпатичные, но совершенно плоские скриншоты со старой доброй изометрической перспективой (а надо сказать, что понятие "изометрия" для LN-сообщества значит примерно то же, что и "вид от первого лица" для почитателей Quake), однако позже стали появляться картинки как будто из совершенно другой игры (см.!). В Studio 3, впрочем, утверждают, что именно так и будет выглядеть Last Ninja: The Return — тотальное 3D, полная свобода перемещения и плавающая камера. Увы, переделка движка не самым благоприятным образом сказалась на процессе разработки, поэтому первоначальная дата релиза "лето-2002" сменилась на "Рождество-2002", что не слишком близко и заранее вызывает кислую мину на лице.

Михаил СУДАКОВ.









Грег Стрит (Greg T. Street, Ensemble Studios, дизайнер): "К не тью, в компьютерных играх простота и глубина зачастую раб друг против друга. В шашки, шахматы и го легко научиться игр трудно стать настоящим мастером, однако там не нужно дем рировать, на что способны современные видеокарты". .EXE-ц

TARGET FOR TONIGHT	
www.nightbomber.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Авиасимулятор
Разработчик	
Target for Tonight Team	www.nightbomber.com
Издатель	Не объявлен

БЕЗУМИЕ

"Политическая корректность — язык трусости. Пусть история Второй мировой предстанет перед нами во всей своей ужасающей реальности, а не выглядит тем фарсом, каким ее представляет Голливуд". Примерно такими словами комментируют появление свастики в своей будущей игре разработчики Target for Tonight, симулятора ночных бомбардировщиков.

Сама тема уже делает эту игру совершенно уникальной, и внимать обещаниям донельзя приятно. Королевские ВВС против Люфтваффе. Четыре бомбардировщика с одной стороны, включая "Ланкастер" (плюс его модификации) и "Галифакс" (увидев это, глаза у меня загорелись), и три с другой — "Юнкерс 88", Bf-110 и "Хейнкель 219". Помимо этого можно будет занять рабочее место зенитчика, диспетчера, да к тому же разрешают "порулить" прожектором, вспарывающим ночное небо.



Еще нам сулят волны на море, замерзающие реки и озера, возможность навигации по звездному небу, Луну и даже, простите, метеориты. После такого никто уже не удивится обещанной динамической кампании с детальной (сейчас зажмурюсь и произнесу) экономической системой. Скажем, грузовики и поезда не просто будут шастать туда-сюда под вашими крыльями, нет, весь транспорт непременно едет по своим важным динамическим делам с весьма конкретным грузом. И если вы сотрете с лица виртуальной земли мост, то по этому маршруту грузы уже не пойдут, что в свою очередь...

При этом обещают именно серьезный симулятор с обязательным консультативным участием настоящих пилотов, лично знакомых с представленными в игре моделями самолетов.

Плюс к тому весь проект является, кхм, некоммерческим, то есть благотворительным.

Не знаю, что и думать.

Ашот АХВЕРДЯН.

PRO RACE DRIVER (TOCA RACE DRIVER)	
www.codemasters.com/tocaracedriver	
Дата выхода	Июнь 2002 г.
Жанр	Автогонки
Разработчик/издатель	
Codemasters	www.codemasters.com

ВЛОЖИТЬ ДУШУ

Внимательно следящие за .EXE-пристрастиями читатели должны знать, что новость об очередной игре из серии TOCA может появиться на страницах журнала только по очень уважительной причине. И дело тут вовсе не в нашей нелюбви к этому национальному английскому развлечению, а в нежелании или неумении Codemasters вложить в игру нечто совершенно эфемерное и неуловимое — некоторые называют это душой.

Однако в пользу TOCA Race Driver говорит даже название игры для североамериканского рынка. Pro Race Driver, согласитесь, звучит гораздо менее официально и почти не пахнет дорогущей лицензией. Так и есть — хотя в features игры по-прежнему значатся 42 реальные машины, 38 настоящих трасс и 13 чемпионатов, эти напыщенные цифры тускнеют рядом с обещаниями реализовать в Pro Race Driver "самую реалистичную модель повреждений ever" (уникальность которой подтверждается скриншотами) и развлечь игроков полноценным "сторилайном". Кроме шуток — ради сюжетных вставок нанята команда специалистов по motion capture!



Наконец, движок "Как-там-его" Race Driver хорош до неприличия. Полюбившийся Codemasters слоган "Почувствуйте разницу" функционирует от обратного: презентуемые публике скриншоты из игры минимально отличаются от живых фотографий, особенно по части ма-



шин. Вы скажете, что нечто подобное было в Colin McRae Rally 2.0, но, говоря по чести, обладательнице "Нашего выбора" такая графика не снилась и не приснится как минимум до выхода третьей части, которая, что называется, "еще неизвестно когда". А Pro Race Driver обещает появиться на прилавках уже в июне с.г. — тогда и посмотрим, стоило ли верить посулам Codemasters.

Михаил СУДАКОВ.



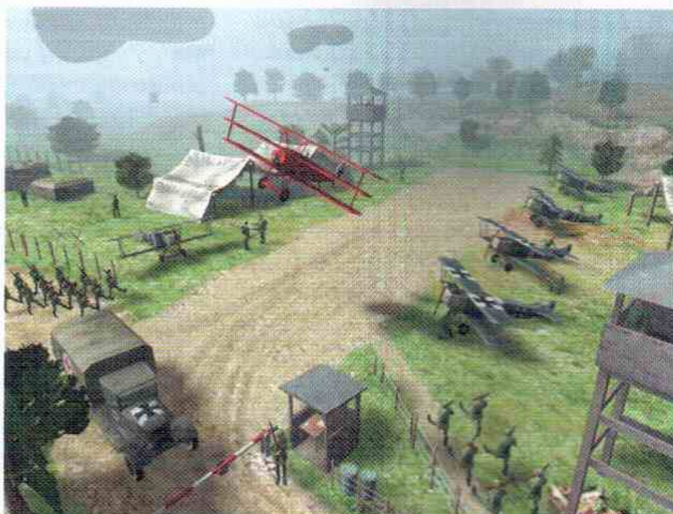


ЗА ДЕРЖАВУ ОБИДНО

1914: THE GREAT WAR	
www.1914-online.com	
Дата выхода	2 кв. 2002 г.
Жанр	Пошаговая стратегия
Разработчик	Trinode Entertainment
Издатель	
Fishtank Interactive	
www.fishtankgames.com	

...И еще один реалистичный унд исторически достоверный игропроект пытается запихнуть в нашу с вами игрокопилку некая Trinode Entertainment GmbH, опекаемая конторой Fishtank. Видимо, осознав, что на real-time-поле в ближайшее время бал будут править Blitzkrieg и Sudden Strike во всех своих версиях и редакциях (ну, вы ощущаете гордость за Родину?), господа разработчики грамотно отступили в turn-based-заросли.

Как всегда, в основе — война. На этот раз Первая мировая, та, что имела место быть в 14 году. В конфликте принимают участие около 60 различных юнитов, состоящих на службе в ВС Германии, Франции, Великобритании и США. России нет, Россию опять сняли с дистанции — видимо, за повышенное содержание спирта в крови (это дает чудовищные бонусы во время соревнований в зимнее время, что недопустимо, так как является прямым нарушением баланса).



В комплекте имеем две кампании, одну за "наших", вторую — за "ненаших". Каждая содержит по 15 миссий, основанных на исторических событиях. Особенно хочется отметить вот что: обе кампании будут тесно переплетаться друг с другом, что само по себе уже не ново, но все равно вызывает теплые emanatio в душе. Со стороны режима одиночной игры предполагается наличие некоторого ultimate enemy, обладающего недюжинным искусственным интеллектом, что должно благоприятно сказаться на replayability и просто интересности. Согласитесь, даже в наш век прогресса для большинства интеллектов грамотно воспользоваться всеми доступными вариантами — задача непосильная. Особенно когда вариантов больше двух, а интеллект — неискусственный.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ.



ВЛАСТЬ НАСЕКОМЫХ

THE Y PROJECT	
www.y-pro.net	
Дата выхода	Начало 2003 г.
Жанр	Action/adventure/RPG/strategy
Разработчик/издатель	
Westka Interactive	www.westka.de

Немецкая Westka Interactive, разработчик скандально известной Arcatera (ошибка природы эпических пропорций, валившая в истерику даже самых закаленных специалистов по ролевым играм, квестам и экшен/адвенчурам), вновь проявляет крайне нездоровую активность. Сначала Westka лицензирует у Epic вечный двигатель Unreal Warfare, затем скрещивает РПГ с экшен-адвенчурой и запихивает фэнтези-сюжет в научно-фантастические декорации, как выразился бы автор нелюбимого мной "Бойцовского клуба"... Westka именует свое будущее творение "игрой первой американской десятки" и засаживает талантливейших дизайнеров за строительство моделей местных насекомых из шести с половиной тысяч полигонов каждая.

Большие, большие у фирмочки планы. Зарезервирована и заселена ги-

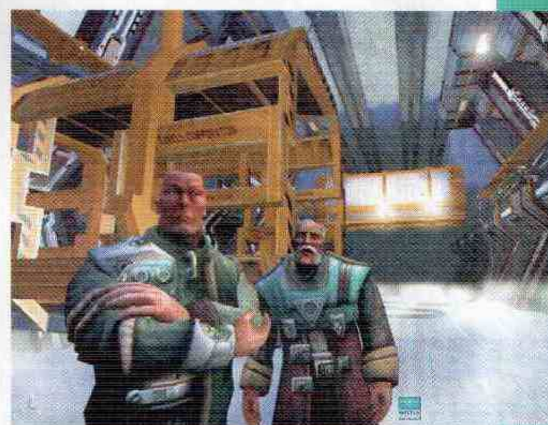
гантскими инсектоидами пасторальная планетенка, действие заботливо перенесено на 200 лет в будущее. Не желая расставаться с идеалами миллиона дорог Arcatera, Westka ведет речь о двух полярных вариантах развития действия: на стороне военных, со шпионской стрельбой в спину и тактическими сражениями, либо в стане яйцеголовых, с использованием остро заточенной логики и навыков решения головоломок. Равновесие поддерживается разветвленной системой подквестов и подквестов к подквестам. К тому же возможны произвольные переползания из одного лагеря в другой. Если немцам удастся удержать весь этот порожденный неуемной фантазией жанровый цирк под контролем, The Y Project станет крупнейшим событием в истории игростроения со времен изобретения графики.

Сюжет, конечно же, глобален и имеет дело с генетическими отклонениями у насекомых, инопланетным мегаполисом под стеклянным колпаком и природой, его окружающей, средневековыми деревушками, заговором и тысячей NPC. Разные виды насекомых будут наделены коллективным интеллектом либо сигнальной системой для пущей тактической опасности, а дружелюбно настроенные герои-человеки — хорошей памятью и скриптовой системой перемещений по огромному городу пешком или на летающих такси.

С библейским размахом представлены вопросы картинки, дизайна и визуальных эффектов. Только-только возведены изумительные декорации монолитного города, в котором и будет развиваться большая часть действия, да первые скриншоты хвастливо идентичны с предварительными иллюстрациями. Это при том, что над игрой трудятся уже больше тринадцати месяцев. Коллектив Westka проявляет фанатичное внимание к мельчайшим деталям и работает очень и очень не торопясь. Надежный друг Unreal Warfare позволяет вытворять удивительные вещи: к примеру, врагов в The Y Project можно будет выслеживать по медленно тающему следу в тумане. К делу привлечены не только архитекторы и художники, но и дизайнеры костюмов, профессиональные операторы, именитые музыканты и известные энтомологи.

Несомненно, затраты на производство The Y Project пустили бы по миру и кинокомпанию 20 Century Fox. А милейшая Westka Interactive между тем сохраняет ангельскую невозмутимость и намеревается издавать The Y Project самостоятельно.

Маша АРИМАНОВА.



LOOPHOLE: DRAGON MAGIC AND LEMONADE PIRATES

www.loopholesaga.com	
Дата выхода	Не объявлена
Жанр	Квест с элементами action
Разработчик	
Hidden Dinosaur	www.hiddendinosaur.com
Издатель	Не объявлен

ПРИСЕВШИЙ ГНОМ, ЗАТАИВШИЙСЯ ОРКЕСТР

Всегда приятно наблюдать за тем, как в сумрачный мир "серьезных игр о магии" иногда, как бы невзначай, проскальзывает ужасно несуразное, светлое и доброе творение, одним своим существованием бросающее вызов "темным силам". Оно с гордостью носит странноватое имя "Loophole: Dragon Magic and Lemonade Pirates", кутается в плащ с потрепанной наклейкой Unreal Tournament Engine и бормочет себе под нос что-то вроде: "Надоели эти скучные файерболы".

Дебютная игра команды Hidden Dinosaur как раз из таких чудаков. Созданная по мотивам одноименной книги Никласа Крога (Niklas Krog, кто бы это ни был), пропитанная духом бесшабашного веселья и мультяшности, она совершенно не вписывается *в стройные ряды современных насуп*ленных проектов. По виду — чистейшая аркада, по сюжету — сага о спасении мира девочкой-волшебницей, по исполнению — квестоаркада с пошаговыми боями, по атмосфере же, образно выражаясь, вообще черт знает что такое с парящими в небесах городами, космодромами, болотами и летающими черепахами.



Все эти странности, впрочем, не идут ни в какое сравнение с местной магией. Фраза "скучный файербол" довольно точно отражает все антипатии разработчиков Loophole. Настоящая магия, считают здесь, это не банальное "взялпальнул", это активные пассы руками, громкие и непонятные слова, уйма пиротехники и по возможности неожиданное исполнение. Превратить врага в *кролика, наслать на него волну букваль*но выпрыгивающих из-под земли гигантских грибов или заставить танцевать под звуки гномьего оркестра — очень смахивает на своеобразную "пародийную версию" Final Fantasy. Говорю же — смотреть приятно.

Михаил СУДАКОВ.

Американ Макги (American McGee, Carbon6 Entertainment, начальник): "Я вспоминаю дни, когда работал "простым" автомехаником. Есть какое-то особое удовольствие в том, когда что-то ломается, а ты это чинишь собственными руками. И вознаграждение за труды следует моментально... В случае с компьютерными играми приходится ждать годы, чтобы узнать, принесли твои старания плоды или нет".

.EXE-цитатник

МЕСЯЦ ПОТЕРЯННЫХ ИГР

Конспектируйте, пожалуйста: из ныне живущих шести с лишним миллиардов землян четыре с небольшим миллиона людей, родившихся в феврале, тем не менее лишены счастья праздновать свой день рождения в этом месяце. Вы правы — этих незаурядных личностей, среди которых, к слову, оказался и некто ББ, угораздило появиться на свет 29 числа. Но не только потерянными днями рождения славен февраль. В последний зимний месяц, согласно древней традиции, игры почти не выходят (просто посчитайте количество рецензий в мартовском .EXE-номере, и вы все поймете), вот почему только в это пропащее время года возможно следующее среднестатистическое название "главной игры по версии наших икзесловов": Star Legacy of the Rally: Renegade WarCraft in the Gothic Civilization. Бывает же...



Господин ПЭЖЭ

Все получилось как всегда. Справедливость в мире отменили. Как убогий Wolfenstein — так мне на вивисекцию. А как Medal of Honor: Allied Assault — так кому-то еще на восхваление. И это именно та игра, которой должен был стать старина "Вульф" в наши дни: просто, быстро, аркадно, в меру разнообразно и весело.



Александр "Скар" ВЕРШИНИН

Я бы, конечно, попытался продвинуть в чарт превосходный, немеркнущий хит Blade of Darkness (вновь побежденный, на этот раз за Варвара), но он не пройдет возрастной ценз, поэтому смело декларирую Command & Conquer: Renegade. Милая, незатейливая, по-февральски бодрая игра.



Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Честно говоря, в этом месяце было слегка не до игр, но нежданно-негаданная РПГ Gothic все-таки смогла урвать неприлично большой кусок моего времени. Верите ли, в это совершенно не обязательно играть, можно просто встать столбом посреди Старого Лагеря и наблюдать. Товарищи, там действительно есть на что посмотреть! Например, с приходом рассвета шахтеры идут полоскать свои немытые рожи в пруду, хватают кирки и топают в забой. Тренировки болотных сектантов — настоящее хореографическое шоу, а над всем этим великолепием призрачно мерцает "тот самый" купол. Да, и впервые со времен Planescape: Torment вы можете собственноручно выковать себе оружие на любой вкус и цвет. Право слово, РПГ-утопия...



Маша АРИМАНОВА

Наконец-то разделалась с гнусным клоном The Incredible Machine по имени Stronghold. И чего я в нем нашла? Теперь моя цель — овладеть премудростями Takeda под руководством опытного инструктора. Квесты, где вы? Хотя лично я жизнью довольна...



Олег "Олег Михайлович" ХАЖИНСКИЙ

Две НЕЗАБЫВАЕМЫЕ недели в Ghost Recon опасно истончили грань между фантазией и реальностью. Потеряв немалое количество нервных клеток (говорят, они все же восстанавливаются), игру бросил, но ничем другим увлечься так и не смог. После Ghost Recon все кажется ненастоящим.



Игорь "ББ" ИСУПОВ

Сдается мне, что эти ежемесячные игрорастелешивания очень скоро выйдут кому-нибудь (если не всем!) боком: так, будучи в очень скверном духонастроении по причине скоропостижной утренней смерти верного ПК-друга, немедленно купил и собрал с нуля друга нового (красный сборщик — Ник. Давыдов, которому поклон в пояс), и уже вечером, тестируя новую систему, а также ночью, не имея сил оторваться, а потом еще, еще и еще, упоенно играл в Incoming Forces (от Rage Software), которую признал СТРАШНО НЕДООЦЕНЕННОЙ своим любимчиком Фрагом С., каковой утром уже следующего дня получил строгий е-выговор (пока) без занесения. Прав, прав старик Ломо-Носов про дух просвещенья и множество чудных открытий...



Фраг СИБИРСКИЙ

Опасаюсь прослыть гнусным плагиатором, но лучшей игрой месяца стало магическое ралли Rally Trophy с трофейным (снял с подбитого танка в Medal of Honor) Genius Speed Wheel Force Feedback. Если отважный ББ, с сатанинским гоготом скачущий по ухабам за монструозным Force RS, олицетворяет собой доктора Зло, то я с моим маленьким кольцеобразным другом о двух удобных подкладках из натурального кожзаменителя вполне гожусь на роль Мини-Мы.



Ашот АХВЕРДЯН

Я понимаю, как нелепо это звучит, но для меня лучшей игрой месяца стала демо-версия Star Trek: Bridge Commander. Пройдя ее примерно за час, с удивлением понял, насколько крепко втянулся. Очень хотелось полную версию, а ее все не было. Приходилось скрашивать ожидание за неуклюжими битвами, скроенными в простеньком редакторе. Потом игра наконец-то появилась, но это уже история следующего месяца...



Дмитрий ЛАПТЕВ

Вернулся к истокам — к Civilization III, пропатченной наконец-то до версии 1.17f. Меньше стало коррупции, опять же ИИ спешно строит церкви унд библиотеки во славу культуры, а не просто угрюмо копит военную силу. Изменений вроде бы минимум, а играется уже по-другому, за что и любим!



Николай ДАВЫДОВ

В феврале как ни настоящей зимы не случилось, так и приличных игрушек не было. Вот разве что я и Gorasul: The Legacy of the Dragon, в силу принадлежности последней к любимому РПГ-жанру, долго уговаривали друг друга, делали завлекательные жесты, но любовь так и не пришла. Зато чрезвычайно приятно игралось в мультиплейерную демо-версию C&C: Renegade: графики, по меркам 2002 года, как таковой там нет, а геймплея в избытке, его можно смело раздавать в кредит менее удачным играм.



Андрей ОМ

В припадке неожиданной ностальгии сдул пыль с коробок WarCraft II (что вполне объяснимо с учетом Понятно Чего) и Baldur's Gate Original Saga (что объяснимо куда менее). Кроме того — Renegade и любовно привезенный из кавалерийского налета на Альбион новый шедевр Capcom Maximo: Ghosts to Glory. Для Play, понятно, Station 2.



Николай РАДОВСКИЙ

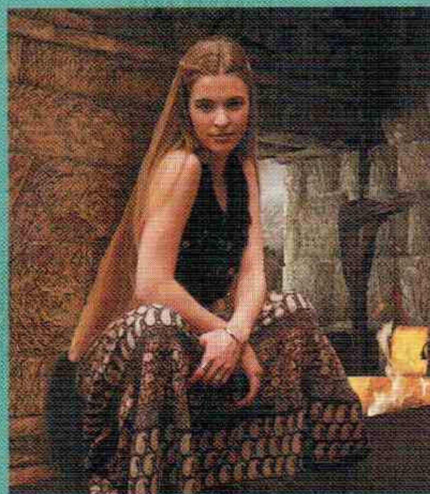
Если забыть снега Приэльбрусья, открытием месяца была Medal of Honor: Allied Assault. Луч света в мутном потоке клонированных шутеров. Ладно скроен, разнообразен, неглуп. Диск Return to Castle Wolfenstein сослан на полку прозябать в компании с... Впрочем, претензии есть даже к Medal of Honor. Почему встревоженные гады "рессуректятся" за каждым углом? С чего вдруг снайперы 1944 года выпуска избегают открытых пространств и активно прячутся в "зеленке"? Зуб даю, немецко-фашистские мужчины так себя не вели. Такую гнусность придумали гораздо позже совсем другие люди. И вообще, где мой плазмоган?



Михаил СУДАКОВ

В феврале по вполне понятной причине не столько играл, сколько смотрел (по большей части из-за чужого плеча). Во все глаза пялился на все-таки появившийся и оправдавший самые смелые ожидания Virtua Fighter 4, отровенно облизывался на вожделенный Metal Gear Solid 2, черной завистью завидовал играющим в Silent Hill 2 и перманентно, не отдавая себе в этом отчета, пытался нащупать в нагрудном кармане отсутствующую там пачку денег... Впрочем, вру, играл. Поддался влиянию собственного "черного я", достал с полки American McGee's Alice и начал потихоньку сходить с ума...

МАША АРИМАНОВА



СНОВА ПО СЛЕДУ

КВЕСТ, КОТОРЫЙ ПОЧТИ СУЩЕСТВУЕТ

Казалось бы, давно прошли те времена, когда отчаянные квестосталкеры фотографировали заголовки веб-сайтов да собирали сплетни по сомнительным сетевым забегаловкам, а мутные круги слухов о свежем Monkey Island расходились по умам. Загадочный квест от LucasArts увидел свет, был воспет и умер, но дело его живет в кромешных сумерках Sierra, кажется, Entertainment...

Да-да, говорят, что одна из всемогущих серий, заложивших само понятие "квест", вот-вот будет не то что запущена в производство, а открыта публике в практически готовом виде! Догадайтесь, какая?

Повод, прямо скажем, уморительный. Ну подумаешь, в начале февраля был запущен новый сайт, посвященный Space Quest (www.sierra.com/games/spacequest), — и на этом сайте красуются коробки всех шести (с первой по седьмую, как выразился бы покойный Дуглас Адамс) частей SQ, вышедших в период с 1987 по 1995 год, с эпитафией "на настоящий момент все экземпляры распроданы". Причина подозрений: зачем Sierra вообще нужно было открывать новый сайт? и что означает "на настоящий момент"?

И всего-то. Хотя, конечно, за этой безобидной новостью гуляют куда более серьезные тени.

СЕРИАЛ О СЕРИАЛЕ

Если начать копать, провести коекакие исследования и обратиться к темной истории компании, ныне опустившейся до издания шутера, тьфу, от третьего лица по книге Джона Р.Р. Толкиена (некоторые еще называют его Профессором) "Хоббит", разработанного какими-то техасскими "Рогами и копытами", на консоли GameCube (и вновь я не шучу — с консолями нынче не шутят даже у нас), всплывают любопытные вещи. Напомню краткое содержание предыдущих саг нашего эпоса. 1998 год: продажа Sierra On-Line корпорации Cedant/CUC, уход Кевина Вильямса (Kevin Williams), слияние многочисленных отделов компании в единую Sierra Studios, торжество независимых разработчиков Valve Software и Relic Entertainment.



Злой гений Джош Мандель, наверняка лелеющий планы мести поправшей его Sierra.

Заправляющий корпоративным лабиринтом некто Скотт Линч (Scott Lynch) — до всех потрясений он возглавлял тихую-мирную Sierra Northwest, очень дружил с Элом Лоуи (Al Lowe), Джейн Дженсен (Jane Jansen) и лично Робертой Вильямс (Roberta Williams) — после ухода Вильямса стал главным квестовиком-затейником в коридорах Sierra. Именно ему в святые для нашего жанра офисы Oakwood приносят демо-версию Space Quest 7: Return to Roman Numeral — легендарного приквела, находившегося в разработке около полугода. После знакомства с Линчем разом бесследно исчезают: офисы Oakwood, отец-вдохновитель Скотт Мерфи (Scott Murphy), его студия Yosemite Entertainment и сама демо-версия.



А этот арт — плод усилий штатного художника "Space Quest 7" (не путать со Space Quest 7!), имеющего весьма своеобразное представление об обмундировании космических уборщиков, пусть и водивших в прошлой жизни межзвездные корабли.

Достаточно, чтобы начать строить теории заговора?

И уже в марте 2002 года известный сайт GameSpot (www.gamespot.com) утверждает, что получил сообщение о продолжении работ Sierra над классической серией Space Quest — из источника, корпящего в поте лица над. И далее: Sierra открывает посвященный SQ сайт, готовясь к официальному объявлению игры. Сотрудники компании вдруг отказываются давать кому-либо комментарии по поводу Space Quest 7, даром что с 98 года они со Скоттом Линчем во главе в один голос утверждали, что седьмая часть сериала "заморожена на неопределенное время". Опять тайны мадридского двора. Опять тончайшие материи подозрений.

Некий Мэтт Крамп (Matt Cramp) утверждает на местном форуме, будто точно знает, что Sierra выступит лишь в качестве издателя Space Quest 7, а разрабатывает его кто-то независимый. Сведения эти, по его словам, пришли "из самого сердца адвенчуростроения". Среди других версий появления таинственного веб-сайта: большая любовь веб-мастера Sierra к симметрии (у всех остальных знаменитых сериалов компании уже имеются сайты) и большая любовь того же веб-мастера к собственно Space Quest. Что лично мне не кажется таким уж невероятным.

Все хорошо, но не ведет ли след, обнаруженный кожаным чулком Мэттом К., к еще одному вечно живому участнику дела SQ, давно и открыто работающему... над Space Quest 7?

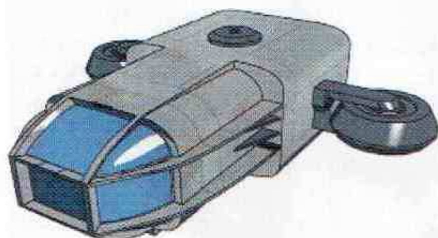


Тихая веб-страничка, с которой всё началось. В натуральную величину, в приличном качестве и цвете. На случай, если завтра она вдруг бесследно испарится. Теперь меня не проведешь! Я фотографирую все веб-странички.

КОВБОЙ ИЗ САЛУНА КАЛЛАХАНА

По адресу www.sq7.org уже давно расположилась весьма скромная страничка, самонадеянно возвещающая о находящемся в процессе изготовления "продолжении Space Quest'а своими руками". Что ж, вольных подражаний King's Quest либо Zak McKraken — что грязи, и за сиквелы они выдаются, как правило, без злого умысла, исключительно по все той же большой любви. Народные умельцы с sq7.org по крайней мере поставили в известность о своем проекте имеющую к нему некоторое отношение Sierra Entertainment (бывш. Studios и On-Line). Немедленно закрыть доморощенный Space Quest 7 или хотя бы переименовать его в какой-нибудь Star Quest 7 там не потребовали. Забавно, что авторам пришлось обращаться еще и в Детский музей Индианаполиса, которому, оказывается, принадлежат права на использование словосочетания "Space Quest" в компьютерных играх (!). А у самой Sierra права лишь на имя "Роджер Вилко".

Несмотря на весь этот щенячий пафос, я вряд ли заинтересовалась бы данной поделкой (по крайней мере до того, как она предстала бы передо мной в действующем виде), если бы не имя сценариста любительской команды. Историю для "Space Quest 7" (здравый смысл не позволяет мне в данном случае обойтись без кавычек) сочинил легендарный разработчик Джош Мандель (Josh Mendel), имевший к оригинальной серии самое непосредственное отношение.



Страшная штука: концепт-арт Настоящего Корабля из Space Quest 7, стоивший мне двух седых прядей и многих лет жизни. Секьюрити из Sierra и поныне... а, ладно. Нынче на Корабль можно полюбоваться и на верном sq7.org. Его обитатели — настоящие, сертифицированные, сталкеры.

Семь фактов из жизни Джоша Манделя: 1) он уговорил Take 2 Interactive опубликовать Callahan's Crosstime Saloon, выдав свой научно-фантастический текстовый квест за вестерн благодаря слову "Saloon" в названии; 2) следующий его квест (Freddy Pharkas) был вестерном; 3) сражался в первой мировой войне консолей на стороне Sega Dreamcast; 4) наглотался отравляющих газов Nintendo в битве при Shenmue; 5) изобрел гениальную плоскую аркаду Astro Chiken 4; 6) его гениальная плоская аркада Astro Chiken 4 существует только во вселенной Space Quest; 7) в виде надписи на коробке.

Да, старина Джон отвечал за "руководство по эксплуатации", надписи на коробках и шутки-инсайд. А еще он написал первую половину Space Quest 6 и придал всему квесту его мрачный космический вид, но не любит об этом вспоминать.

Между прочим, "Space Quest 7" использует тот же движок SCI32, что и Spinal Frontier. Но даже несмотря на присутствие Манделя, разом придающее всему начинанию весомость, не следует все же путать Space Quest 7 и "Space Quest 7", правда? Хотя, может быть, вся разница и сводится к тому, что один из этих квестов можно будет купить на диске, а другой — утянуть за просто так. То есть даром.

Но у бытия "Space Quest 7" есть большой жирный плюс. Если вдруг Sierra вспомнит об этом проекте и свирепо оборвет его существование, мы твердо будем знать, что Space Quest 7 на подходе. Настоящий, сверкающий, незакавыченный.

В качестве же самого вероятного разработчика SQ7 мне видится сменившая имя Yosemite Entertainment, возглавляемая сменившим фамилию Скоттом Мерфи. А то какая же это теория заговора...

АШОТ АХВЕРДЯН



КАРТЫ. ДЕНЬГИ

ЗА ГРАНЬЮ ВРЕМЕН

Заглянув на сайт www.harpoon3.com, вы сможете скачать себе демо-версию Harpoon3 (а те, у кого журнал с диском, — см. диск, раздел “Игры”). Эти восемь без малого мегабайт включают в себя набор обучающих миссий и полное руководство к игре в pdf-формате. Вот только “первого взгляда” на игру не будет. Последнего тоже.

“Мы больше не можем ждать милостей от компаний-мейджоров, мы не можем ждать, когда они наконец сделают нам хорошую игру. Если мы хотим ее получить, то должны сделать ее сами”. Человек, произносящий эту фразу, становится на опасный путь. Попытка в одиночку создать Игру гарантированно лишает его нескольких лет жизни, денег, сил, всего. А потом...

I

От такого мы успели отвыкнуть. Игра запускается только в 256-цветном режиме. Для того чтобы поменять разрешение (вместо стандартного 640x480), надо залезть в соответствующий файл конфигурации и лично вписать нужные цифры. Первая мысль после запуска: перед нами портированный с “Макинтоша” древний текстовый редактор: примерно та же древнемакинтошевская графика, похожий звук... в общем, ясно.

Само обучение происходит следующим образом. Среди имеющихся окон вы открываете еще одно — с текстом, сопровождающим обучающую миссию. Сами находите и читаете нужный отрывок, сами разглядываете интерфейс в поисках нужной кнопки, сами на нее нажимаете, после чего читаете следующий отрывок. Никто нужные кнопки не подсвечивает. Никто не говорит: “Вы отлично справляетесь, Эль Командорро”.

Ну а игра... игра выглядит вот так: под вашим началом находится некоторое количество военной техники. Это могут быть корабли, подводные лодки, самолеты... Вам противостоит неизбежный противник. Каждая боевая единица имеет свои ТТХ — конечно же, реальные, причем упрощения здесь не любят, поэтому не удивляйтесь, обнаружив на вверенном вам корабле, скажем, пять различных типов радаров. И, само собой, чтобы играть не вслепую, надо представлять себе, для чего каждый из них нужен и как его использовать.

Именно эта скрупулезность и позволяет относить семейство “Гарпунов” к жанру симуляторов, хотя на самом деле эти игры — чистые стратегии. И в то же время, когда стратегии чувствуют себя прекрасно, “Гарпун” погибает вместе со всем симуляторным жанром.

II

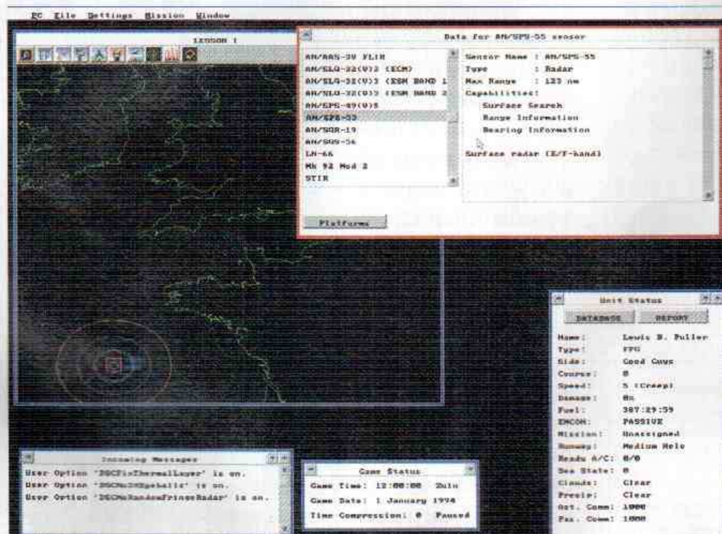
Чтобы втянуться в Harpoon3, надо этого очень захотеть. Потратить несколько вечеров на пристальное ознакомление с не по-современному корявым (к сожалению) интерфейсом, с неочевидными правилами игры, внимательно прочитать и запомнить книгу размером со средний учебник.

Причин, по которым человек, с “Гарпунами” незнакомый, решил бы сесть и попробовать поиграть, я придумать не могу. Скажем, сочувствующая клану настольных игр (к которому первоначально принадлежал и “Гарпун”) Europa Universalis зазывает уже одним своим видом. Будь у нее внешность “Гарпуна”, ей ничего бы не светило. Увы, не думаю, что, обладай “Гарпун” внешностью “Европы...”, он пользовался бы подобной популярностью.

Другое дело, что человека вовлекшегося уже за уши не оттянешь. И дело тут даже не в том, что он не может оторваться, а в том, что после “Гарпуна” другие стратегии выглядят простыми “игрушками”, каковыми они (только не обижайтесь) и являются.

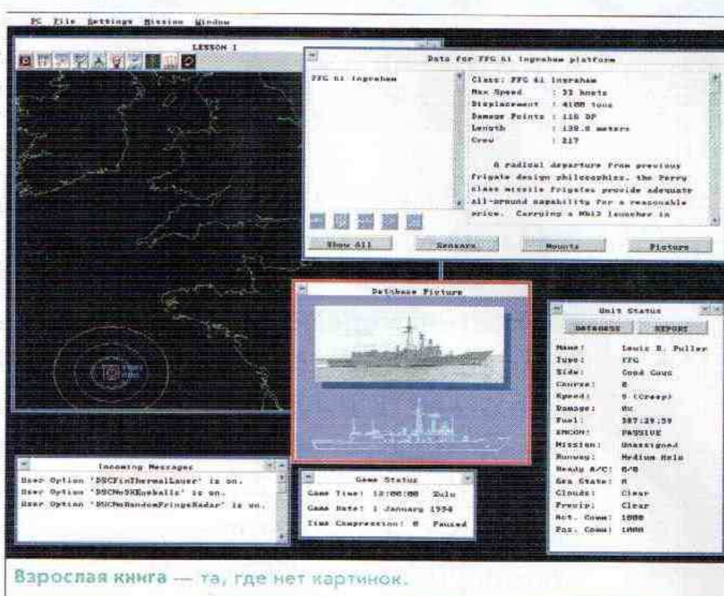
III

Фактически “Гарпун-3” сделан одним человеком — зовут его Джесси



Не думайте, что я шутил насчет пяти типов радаров на одном корабле.

Спирз (Jesse Spears, не родственник), а сама игра является практически неизмененным "Гарпуном-2". Коренное, так сказать, отличие кроется в поддержке Windows, ибо второй "Гарпун" под NT и 2000 отказывался работать по принципиальным соображениям, а под Windows 95/98 работал только тогда, когда было соответствующее настроение. Помимо этого есть и кое-какие изменения в самой игре. Пока их четыре, одно из них — улучшенное моделирование зоны температурного скачка. Впрочем, планируются и более радикальные новации, вплоть до многопользовательского режима. Конечно же, после покупки игры все дальнейшие апгрейды обойдутся вам бесплатно.



Взрослая книга — та, где нет картинок.

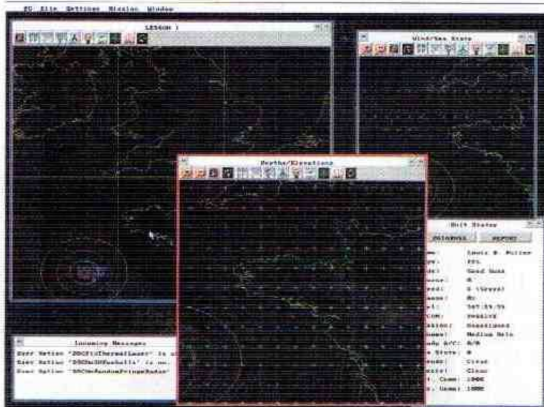
Правда, "Гарпун-3" все равно почти никто купит, ибо мало тех, кто готов выложить 45 долларов (не считая платы за доставку) за игру, практически без изменений перенесенную в наше время из прошлого века. Особенно если учесть, что куда более свежие игры продаются гораздо дешевле (скажем, "Фланкер 2.5" за 10 долларов или Sub Command за 20).

В форумах начались жаркие дебаты: многие, даже "гарпунеры" со стажем, говорили, что это слишком дорого для апгрейда старой, пусть и хорошей, игры. Оппоненты на пальцах считали возможную выручку. "Скажем, будет продано 500 копий по 45 долларов. Из них 5 уйдет издателю — тогда Джесси Спирз получит 20 тысяч, и если посчитать затраченное им время, то получится порядка $11.25 за час работы. Отсюда еще надо вычесть налоги, страховку и прочее..." На что им отвечали, что не так важно, сколько времени Спирз потратил, но у каждой игры есть рыночная стоимость и даже вот игры от больших компаний...

В общем, вспомните, с чего все начиналось. "Мы больше не можем ждать милостей от компаний-мейджоров, мы не можем ждать, когда они наконец сделают нам хорошую игру..." Человек, произносящий эту фразу, становится на опасный путь. Попытка в одиночку создать Игру гарантированно лишает его нескольких лет жизни, денег, сил, всего. А потом... потом есть риск обнаружить, что твоя Игра почти никому не нужна. Не дай бог никому совершить подобное открытие.

IV

Помимо переработанного "номера 2", ставшего вдруг "номером 3", в этому году на свет божий должен народиться Harpoon2002. Этот, в свою очередь, является немного доработанным Harpoon Classic (ведущим свою историю от "номера один"). Понимаете, это у Microsoft Flight Simulator серия всегда только одна — последняя. "Гарпуны" же, единожды появившись, больше никуда не исчезают. Выпуск в свет этого проекта состоится ровно через месяц после выхода "номера 3" (так договорились авторы). Отличия Harpoon2002 от родителя по здешним меркам куда более существенны: помимо исправления многолетних багов и появления редактора базы данных (для игры, настолько замороченной на ТТХ, как "Гарпун", ошибки в базе данных могут привести, и регулярно приводили, к страшным последствиям в плане баланса), обещают радикально переработанный ИИ, управляющий подводными лодками.



Интерфейс остался без изменений — как и прежде, он изо всех сил пытается быть удобным. Теоретически ему это удается — многооконный интерфейс послушно следует вашим желаниям, любая информация находится именно там, где вы ее ищете... На практике же интерфейс по-прежнему коряв, тяжел и неуклюж.

Есть основания считать, что "Гарпун-2002" будет стоить примерно столько же, сколько и "номер 3". А значит — есть основания считать, что его тоже практически никто не купит...

V

За день до появления демо-версии "Гарпуна-3" в Интернете с открытым письмом ко всем "гарпунерам" обратился сам Ларри Бонд (Larry Bond), человек, придумавший эту игру. В своем письме он настоятельно просил не хоронить раньше времени "Гарпун-4" (выпуск которого намечен на последний квартал 2002-го) и приводил множество причин, почему делать этого не стоит. С одной стороны, читаешь все его доводы и думаешь, что он прав. А с другой, как вспомнишь, насколько недоделанными были два последних проекта Ultimation...

Неужели в конце года придется писать рецензию под названием "Несчастный-3"?

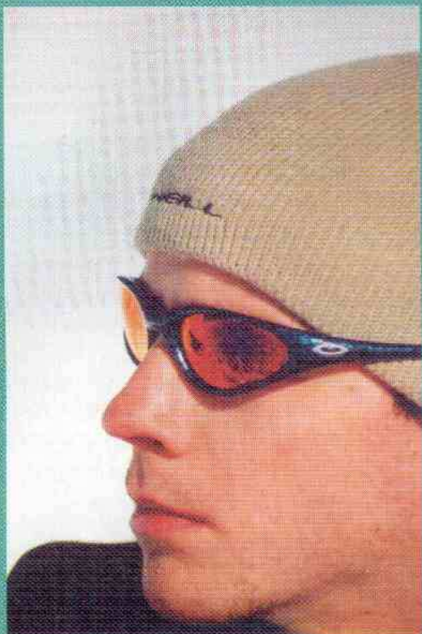
ПОСТСКРИПТУМ

Всего лишь цитата из письма Ларри Бонда: "Для нас "Гарпун" — это просто игра. Для них — это жизнь".



Если вы захотите, то довольно быстро найдете с "Гарпуном" общий язык. Если только захотите...

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



УЧЕБНИК СЧАСТЬЯ

КАК ПЕРЕСТАТЬ <...> И НАЧАТЬ ИГРАТЬ*

По роду деятельности мне часто приходится ездить по стране, выступая с лекциями и семинарами. И где бы я ни встречался со своими зрителями — в конференц-зале отеля "Балчуг-Кемпински" или кемеровском ДК "Металлург" — люди задают мне одни и те же вопросы: "Кто ты такой?", "Зачем я здесь?" и, наконец, "Когда выйдет WarCraft III?". Сегодня, когда ответ на главный вопрос, кажется, найден, у меня появилась возможность осветить и другие проблемы.

Начну с цитаты:

"...признаюсь, год назад я была совершенно другим человеком. В постоянном страхе упустить что-то интересное покупала практически все игры, которые попадали на наш рынок. Операционная система выла белугой, а системный реестр уже после двухсот инсталляций притворялся чужим. "Шедевры" (так было написано на обратной стороне дисков) сменяли друг друга, однако желанного удовлетворения не наступало. Игры, в которые мне хотелось бы погрузиться, отказывались демонстрировать на моем компьютере более двух кадров в секунду или же были совершенно сырыми. К тому моменту, когда желанный патч появлялся в Сети, я была полностью игрой разочарована и не имела никакого желания повторять все снова.

Сумасшедший спринт по "верхам" довел меня до высшей степени нервного истощения. В любой игре я видела лишь ловушку, обман, фокус. Фальшь и незавершенность, потемкинские деревни до самого горизонта.

И вот однажды, по совету подруги, я отправилась на семинар ОЛЕГА МИХАЙЛОВИЧА ХАЖИНСКОГО. Его слова изменили мою жизнь. Всего через несколько месяцев регулярных занятий по его методике я почувствовала первые положительные сдвиги. А спустя год полностью вернула себе душевное и физическое здоровье. Теперь я играю в самые настоящие шедевры (без всяких там кавычек!) в режиме полной детализации и получаю истинное наслаждение от каждой минуты, проведенной за компьютером. Спасибо Вам, ОЛЕГ, за Вашу чудодейственную систему!"

Эту женщину, друзья, зовут Татьяна, и она, как и тысячи других игроков по всей нашей многострадальной России, вернула себе способность радоваться компьютерным играм. Крупные издатели делают все, чтобы превратить нас в рабов потребления их картонно-пластиковой псевдокультуры. Смириться, проведя лучшие годы жизни за "кормовыми" играми, или выбрать собственный путь, получая удовольствие от игр с прописной буквы "И"? — решение зависит только от вас. Я могу лишь указать вам направление. Следуя древней мудрости, заключенной в приведенных ниже правилах, вы очень скоро почувствуете улучшение своего состояния. Продолжайте упорно тренироваться и не забывайте регулярно посещать мои семинары. Успехов на пути самореализации!

1

Если люди будут играть во все компьютерные игры подряд, некому будет крутить на заводе гайку и двигать мышь. Некому [будет] говорить по телефону и пожимать руки. У народа не останется денег на еду, а жилища его будут завалены разноцветными коробками.

2

Мудрый человек не читает игровых журналов. Если читать все, что пишут, в голове не станет места для собственных мыслей. Журналы беспокоят разум и вызывают сердечное волнение. Поэтому истинный путь состоит в том, чтобы покупать ЖУРНАЛ, но не читать ЕГО. ЖУРНАЛ следует складывать на отдельной полке, номер к номеру, и бережно защищать от пыли.

3

В незнании — сила. Знание лишает человека воли. Интернет подобен таинственному сосуду, в котором нет дна. Если кто-нибудь начинает из него пить, то не может остановиться — пьет и пьет, забыв про жажду. Люди приходят в Интернет без особенной цели и вскоре оказываются не в силах встать и уйти. Они читают новости или говорят друг с другом, переливая из пустого в порожнее. Информация ради информации разжижает разум и лишает человека опоры. Незачем знать, что сказал об игре ее продюсер. Ни к чему читать четыре одинаковых интервью на чужестранном языке. Новые картинки и демо ничего не изменят в порядке вещей. Поэтому мудрый человек избегает Интернета. То, что нужно знать, станет известно. То, что не нужно знать, знать не требуется.

4

Если кто-нибудь ждет выхода любимой игры, он тратит свое время зря. Жизнь его протекает в режиме бесконечной паузы. Такой движется от одной даты календаря к другой, вместо того чтобы наслаждаться каждым моментом. Ожидание иссушает сердце и лишает способности ценить то, что имеешь. Ожидание заменяет удовольствие от игры. Поэтому мудрый человек ничего не ждет. Он играет в игры, которые уже вышли, и ничего не знает о будущем. Он живет в настоящем, черпая из прошлого.

* В заголовке рукописи, присланной автором в редакцию, разумеется, из Уфы, отсутствует слово. Между тем все мы почему-то уверены, что на месте пропуска должно быть слово "инсталлировать".

5
Хорошая игра неподвластна времени. Плохая игра исчезает, как след на песке под натиском морской волны. Плохие игры создают видимость, хорошие игры не сразу видны. Плохие игры забивают голову ерундой и портят кровь. Хорошие игры открывают двери в чудесное. От плохих игр портится пищеварение и образуются мешки под глазами. Поэтому мудрый человек играет только в хорошие игры, избегая плохих.



У народа не останется денег на еду, а жилища его будут завалены разноцветными коробками.

6
Отличить хорошую игру от плохой может только время. Тот, кто судит об игре по красивой коробке, часто ошибается. Тот, кто покупает игры, следуя уговорам рекламы, подвержен разочарованию. Тот, кто доверяет базарным сплетням, проявляет недальновидность. Люди суетятся и расталкивают друг друга локтями в магазинах, торопясь приобрести иной блокбастер. Они кричат и волнуются как на пожаре, не понимая, что впереди вечность. Мудрый человек никуда не спешит. Игры выходят сами по себе, и ему нет до этого дела.

7
Ошибка в игре подобна камню, брошенному лунной ночью в спокойные воды озера. Если камней много, за рябью не видно луны. Новые игры полны ошибок. Тот, кто играет в игру сразу после ее выхода, обрекает себя на страдание. Разработчики никогда не успевают исправить все [ошибки] в срок. Полицейский застревает в стене, квесты не исполняются, как должно, враг бьет вполсилы. Лишь через полгода игра обретает желанную форму**. Поэтому мудрый человек никогда не играет в игру сразу после ее выхода. Он терпеливо ждет, пока все ошибки будут исправлены, и терпение его вознаграждается стократно.

8
Новые игры обладают высокими системными требованиями. Не каждый человек может запустить их на своем компьютере. Не каждый может насладиться игрой в режиме максимальной детализации. Поколения графических акселераторов сменяют друг друга каждые полгода, снижения цен на процессоры также случаются нередко. То, что сегодня ползет, завтра пустится галопом. Первые игры для GeForce3 рождаются лишь спустя год после его анонса. Скалируемый движок растит мясо полигонов на теле любимых персонажей, несмотря на календарь. Поэтому мудрый человек не тратит деньги на покупку акселератора последней модели. Он следует срединному пути и не знает преград. Кошелек его остается полным, а уровень детализации персонажей — максимальным.

9
Плохая игра оставляет после себя лишь горсть пресс-релизов. Хорошая игра с годами становится все больше и больше. Благодарные жители находят ответы на часто задаваемые вопросы, собирают подробные списки оружия и заданий, рисуют карты и сочиняют рассказы. О кладезь бесценных знаний! Безмолвно лежит он в электронных глубинах под охраной алчных провайдеров. Но мудрый человек знает, как обойти препоны на пути к истине. Играя без подсказок и чит-кодов, он с благодарностью принимает накопленный другими людьми опыт и становится самым сильным воином во вселенной.

10
Тот, кто проходит новую игру за три дня и три ночи, достоин сострадания. Тот, кто не спит и не ест, желая любой ценой дойти до последней миссии, похож на дикого вепря в цветущем саду. Мудрый человек играет в игру не ради победы. Он никуда не спешит, потому что находится в покое. Он не тяготится своим увлечением, потому что играет без цели. Тигр сменяет дракона, но WarCraft II и Fallout остаются на своих местах.

11
Молодая игра слаба и несовершенна. Лишь Blizzard может позволить себе тратить на баланс геймплея годы, и то без толку. Летная модель некоторых самолетов не совпадает с действительностью. Китель румынских штурмовиков содержит на две пуговицы больше, чем требуется. Текстуры брони низкого качества. Если игра плохая, люди отвернутся от нее. Если игра хорошая, [люди] помогут. Хорошая игра обрастет "модами", как днище корабля жемчугом. Есть игры, в которые вовсе не следует играть без модов***. Счастлив тот, кто начал свое знакомство с игрой спустя годы после ее выпуска. Главное — в правильном порядке установить нужные патчи.

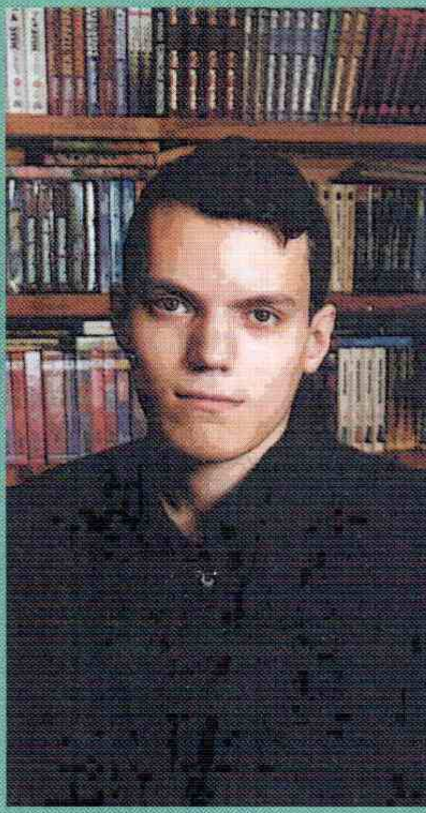
12
Тот, кто умеет ждать, может дождаться аддона или второй части. Аддон — это игра, которую разработчики не успели сделать полгода назад. Поэтому мудрый человек покупает только игры с четными порядковыми номерами, избегая нечетных.

13
Кто вечно спешит и суетится, тот платит двойную цену. Кто заказывает игры в электронном магазине, тот растрачивает трудовые сбережения впустую. Алчные торговцы зарабатывают на ажиотажном спросе, продавая воздух в картонных коробках. Поэтому мудрый человек не покупает игр. Он ждет, пока все наиграются, а потом берет диск у товарища бесплатно. Или покупает коробку с мануалом на распродаже. Потому что не жалко никаких денег за коробку с хорошей игрой.

14
Как следовать истинному пути? Успокоить сердце и освободить разум от мыслей. Не ждать появления хороших игр на горизонте, смотреть себе под ноги. Открыть мартовский ЖУРНАЛ и узнать все про хорошие игры прошлого года. Достать с полки сохранившуюся подшивку ЖУРНАЛА и прочесть ее всю от корки до корки, слушая свое сердце. Взять у друзей хорошие игры. Зайти в Интернет и скачать необходимые патчи, моды, карты, списки и советы. Вдумчиво и со вкусом все изучить. Убрать ЖУРНАЛ на полку. Выйти из Интернета. Выстроить хорошие игры одну за другой, чередуя быструю с медленной. Провести год в счастливой игре. Открыть мартовский номер ЖУРНАЛА...

** Если речь идет о ролевых играх, то через год. Или, скажем, Operation Flashpoint. Лишь к январю 2002 года, по прошествии более полугода с момента выхода, разработчики из Bohemia привели игру в состояние "завершенности". Оцените этот долгий и счастливый путь (www.flashpoint1985.com/download/download.html) и спросите себя: почему бы не начать знакомство с этой потрясающей игрой именно сегодня, "не заметив" ее прошлым летом?

*** Например, Mad-Dog Mod pack для Combat Mission (www.combatmission.com) и "Суперпак" для Falcon 4 (www.f4community.com). Играть в эти игры без соответствующих модов по меньшей мере неразумно.



СПОРТИВНАЯ УГРОЗА

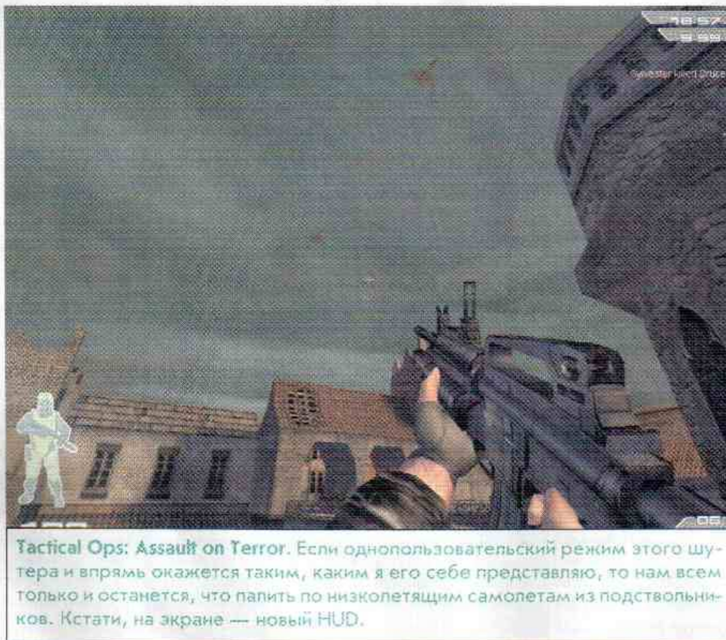
НАСТУПЛЕНИЕ САМЫХ ЛУЧШИХ ИГР В МИРЕ

Первым делом я хочу сделать заявление. Знаменитые моды, о которых нынче пойдет речь, являются замкнутыми системами, идеальными, как баскетбольная площадка, чистейшей воды спортом, оторванным от разумной жизни и лишенным, как и всякое циклически повторяющееся действие, смысла. Наше мудрое, благородной крови издание всячески игнорирует большинство разновидностей спортивных симуляторов, предпочитая им хотя бы простейшую динамику процесса автомобильного ралли. Это хоть как-то оберегает мою психику и психику моих коллег от параноидальных повторов.

В начале второго квартала 2002 года Valve Software твердо намерена извергнуть из себя однопользовательскую версию Counter-Strike (http://counterstrike.sierra.com) — Counter-Strike: Condition Zero (www.cs-conditionzero.com). С другой стороны, Infogrames прибрала для коммерческого релиза Tactical Ops: Assault on Terror (www.tactical-ops.to или http://us.infogrames/games/tacops_pc_action), взяв попутно с независимой компании Kamehan Studios, придумавшей этот родственный C-S по духу мод Unreal Tournament, торжественное обещание довести жалкие огрызки сингл-режима в Tactical Ops: Assault on Terror (в коммерческом C-S, как все знают, сингла вообще не было) до официального состояния. Выйдет Assault on Terror этой весной под ностальгической меткой MicroProse.

Налицо скучная битва титанов, нам совершенно неинтересная. Скорее всего, гигантская Vivendi Universal (владелица "Сьерры") способна уплести чуть менее монструозную Infogrames и не подавиться всеми ее дочерними компаниями, хотя произведение Kamehan Studios и отличается определенной изысканностью по сравнению с бесхитростным Counter-Strike. Хотя бы потому, что уже самую первую бета-версию Tactical Ops (июнь 2000 г., разгар правления C-S) делал не один человек, а возглавляемый парижским студентом коллектив в тридцать пять-сорок бойцов, да еще и имевший перед глазами образец для подражания. Но кому какое дело.

Ведь с подачи компаний-монстров ориентированные на КОМАНДНУЮ игру моды легко повторят путь футбольных и хоккейных симуляторов. Последние международные изменения в правилах, легкий тюнинг интеллекта ботов, незначительные прибавления в области игровых площадок (конфигурацию баскетбольной улучшить трудно) и участников, лицензированные эмблемы знаменитых кланов — и вот, пожалуйста, перед нами очередной СКЗ's Counter-Strike 2005 или Snag's Tactical Ops 2K6, копии на Xbox, PlayStation 2 и GameCube прилагаются. По продажам — сразу за симуляторами передачи "Кто хочет?" и рестлинга.



Tactical Ops: Assault on Terror. Если однопользовательский режим этого шутера и впрямь окажется таким, каким я его себе представляю, то нам всем только и останется, что палить по низколетящим самолетам из подствольников. Кстати, на экране — новый HUD.

СВИДАНИЕ ВСЛЕПУЮ

Только неожиданно окрепший однопользовательский режим и может заинтересовать нас во всей этой кутерьме. Но сингл синглу рознь, верно? В игрищах такого рода составленную из ботов-интеллектуалов команду все равно должен возглавлять человек, задающий направление основной атаки или руководящий дивер-

сией, — иначе священнодействие теряет не только смысл, но и азарт. Так что для превращения командного вида спорта в игру для одиночки нужно не просто наращивать искусственный интеллект, а многое менять: ломать кое-какой огнестрельный инвентарь, ставить принципиально иные карты, оснащать их системами триггеров, менять модель поведения компьютерного противника и мучительно калибровать уровень сложности. Кроме того, ни сюжета, ни последовательного совершенствования персонажей, ни самих персонажей исходная замкнутая, настроенная на бесконечное повторение система не предусматривает.



Tactical Ops: Assault on Terror. Скромный пример архитектурных и осветительных способностей разбросанного по всему миру коллектива Kamehan Studios. Их бы — да на мирные цели!

Другими словами, тот же Counter-Strike: Condition Zero (C-S:CZ) должен нести в сердце очень много от Condition Zero и очень мало от Counter-Strike. Так ли это?

Разрабатывает C-S:CZ для Valve поднаторевшая в одиночном деле аддонов к Half-Life компания Gearbox Software (www.gearbox-software.com). Сразу оговорюсь, что объем текущей информации по C-S в целом и его знаменитому отпрыску в частности крайне высок (одних только интервью с разработчиками насчитывается несколько сотен), и войти во все тонкости мы никак не успеем. Ведь в C-S:CZ много чего будет и помимо сингла: неисчислимые never-seen-before многопользовательские излишества, новые подразделения, жилеты, шлемы и патронташи, свежие виды оружия и снаряжения до спецщитов подразделений по подавлению уличных беспорядков включительно.

Однопользовательский режим C-S:CZ насчитывает 25 новеньких карт. Они разбросаны по шести географическим пунктам, в каждом из которых нас поджидает свой экзотический сценарий, состоящий из нескольких миссий. Цель Gearbox — создание на базе C-S нормального тактического шутера, основанного на грамотном управлении звеньями. Поэтому вживлены новые типы основных и побочных заданий, хотя многие из них и являются вариациями на извечные темы спасения заложников и обезвреживания бомб. Больше всего беспокоит меня то, что в любой момент игры возможно, по словам президента Gearbox Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford), и обратное превращение: каждая из фигурок напарников или террористов на карте может безболезненно заменяться живым игроком вплоть до деградации умного тактического шутера обратно в командный вид спорта.

Тактическое управление осуществляется путем отдачи команд синхронизации по радио, о предварительном или внутреннем планировании миссии Gearbox, как и следовало ожидать, умалчивает. Зато удален экран мгновенной покупки оружия. Замещать его будет полуролевая система набора очков опыта и денежных знаков, распределения оружия между бойцами в зависимости от уровня "прокачки" скиллов. Вот уж этот процесс, включая походы всем взводом на тренировочную площадку с целью культурного развития и укрепления мужской солидарности, многопользовательский режим никоим образом не затронет, так что хоть за что-то в C-S:CZ можно быть полностью спокойным.



Страх и ненависть в Counter-Strike: Condition Zero. Именно такой пулемет гарантирует выступающему за команду полицейских сил спортсмену долгую и удачную карьеру. Но зато какая в C-S коллекция пистолетов! Ах, как завидно...

Тем не менее Gearbox Software настаивает, что стандартный Counter-Strike станет "полностью совместимым" с Condition Zero сразу после установки соответствующего патча. Вы представляете себе, скажем, Tom Clancy's Ghost Recon, полностью совместимый со спортивным симулятором?

На ниве искусственного интеллекта к сотрудничеству привлечен автор убийственных ботов системы POD; ну а боеготовность компьютерных напарников и террористов Condition Zero проверяется, по словам Питчфорда, следующим образом: опытному игроку в C-S внушается, будто он играет с живым противником. Если обман удается, то бот благополучно получает свой АК и устраивается на прибыльную и непыльную работу. Вы никогда не задумывались, как боты проводят свободное от игры время? И снятся ли им сны?

ПРИЯТНАЯ НЕОЖИДАННОСТЬ

Но вот что интересно. Почему Valve и Gearbox так уверены, что одиночный C-S будет пользоваться хотя бы сотой долей популярности C-S многопользовательского? Ну хорошо, разные задания, разные погодные условия, система финансирования и распределения очков опыта, миссии в красивейших городах Европы, джунгли, Арктика и пустыня с "правильным" камуфляжем. В суровом мире нормальных игр мы все это уже много раз видели, причем на очень высоком уровне. Ну в самом деле, неужели кто-то способен поверить, что Counter-Strike с

его примитивнейшей баллистикой и ненавистным институтом остановки персонажа после любого ранения может противостоять легкому, гибкому, изящному Ghost Recon? Что построенные на уродливом движке Half-Life, с позволения сказать, лесные карты, пусть и принадлежащие рейсмусам и пантографам таких зубров, как Dave J (автор карты de_dust), Chris Auty (легендарная карта de_aztek), Alex Manilov (de_prodigy) и Coombe Brothers (de_torn), порадуют глаз после роскошной живописи Red Storm?


Counter-Strike: Condition Zero. Честные ребята атакуют с воздуха. И, желательно, со спины. И еще гранатой шоковой предварительно оглушить. И дымовых шашек побольше...

Может быть, возглавляемая Лораном Делайеном (Laurent "Snag" Delayen) Kamehan Studios (не имеющая даже собственного вебсайта — только полуофициальную страничку по Tactical Ops) поступает на благо Infogrames разумнее, да и честнее. В коммерческой версии Tactical Ops: Assault on Terror не будет команд синхронизации и ролевой системы, точно так же, как в C-S никогда не будет пластунского режима и нормальной системы попаданий (пластунского режима не будет и в Tactical Ops, но система точечных попаданий там — дай бог каждому, с улетающими от точных выстрелов шлемами а-ля Medal of Honor и дребезжанием помещенных между двумя слоями бронежилета кевларовых пластин). Что будет? Новый HUD, новая система очков за точные выстрелы и... здоровенная однопользовательская кампания с очень сложным сценарием и подробными роликами на движке. То-то поклонники оригинального командного побоища, бессмысленного, как движение коровьих челюстей, удивятся! Лоран Делайен, страстный любитель кино, полон решимости превратить Tactical Ops в еще один Max Payne. Честное слово, он не шутит. История с бета-версиями TO и C-S повторяется: и вновь TO подходит к делу гораздо элегантнее конкурента и предшественника.

Не биться с мощнейшими тактическими шутерами планеты, а изящно соскользнуть в мир независимого кино, — не в этом ли правильный ответ и предназначение однопользовательских конверсий? С рапидом и bullet cam?

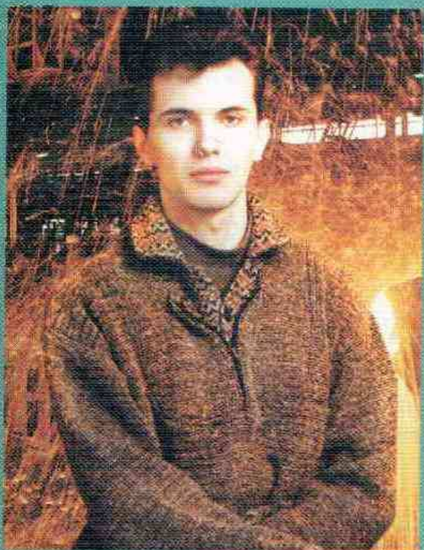
А вот сама Infogrames в появлении кинематографического варианта Tactical Ops, похоже, совсем не заинтересована. Издателя волнуют только сроки выхода, и ситуайен Делайен заодно с его разбросанной по всему миру, от Америки до Австралии, компанией, привыкшей к неспешному труду в свободное от учебы время, стонет под прессом дедлайна. В одном из последних интервью Лоран уже обмолвился о возможности выпуска этой весной тандемом Infogrames-Kamehan всего лишь ОБЫЧНОЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ВЕРСИИ С УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫМИ БОТАМИ. О чем я и предупреждал: таким образом, Tactical Ops вполне способен трансформироваться в спортивный ежегодник, а релиз однопользовательского кино будет каждый раз плавно переноситься "на потом". Дружный экипаж Kamehan разбогатеет, а сингл в TO все еще будет представлен куцым режимом практики. О спорт, ты — жлоб!

Все же Kamehan Studios объявила об окончании работ над моделями, анимацией и текстурами уровней: все это было переделано с нуля, чтобы придать и без того страшно симпатичному Tactical Ops "профессиональный" внешний вид. Пока что официально взяты в игру лишь 18 многопользовательских карт, но на очереди еще 30 (!) кандидатов (знаете, эти компании часто устраивают такие турниры, на которые требуется "приходить со своими картами"). Не значит ли это, что однопользовательский режим Assault on Terror успеют довести до ума? Качественных карт уже достаточно, чтобы оставить Gearbox Software в дураках.

Еще в активе очень мощные freelance-боты, действующие без всяких приказов так, как будто приказы были им отданы, дичайшая скорость операций (если после TO запустить C-S, то кажется, что игра идет в режиме рапида), суперграфика и суперзвук (куда уж тут замшелому C-S!). В Kamehan всегда ставили красоту действия превыше реализма и достигли в изображении кровавых побоищ ТАКОГО кинематографического шарма... Да, новый TO, по всей вероятности, будет всего лишь безмозглым квазиспортивным симулятором, о котором мы никогда, никогда не станем писать. Хоть это и будет страшно красивый квазиспортивный симулятор.


Мой экземпляр бета-версии Tactical Ops: Assault on Terror. Одна из лучших карт. Там сражаются до конца, до последнего патрона. И тут же начинают по новой. Что само по себе, конечно же, не недостаток.

Вообще же, если взять уши Counter-Strike, ноги Condition Zero, туловище Tactical Ops, да еще и присобачить ко всему этому какие-нибудь руки и голову, то получится тактический шутер с одно- и многопользовательскими режимами, в который я почти согласен играть. Потому как работают над этими ущербными проектами люди самых разнообразных талантов.



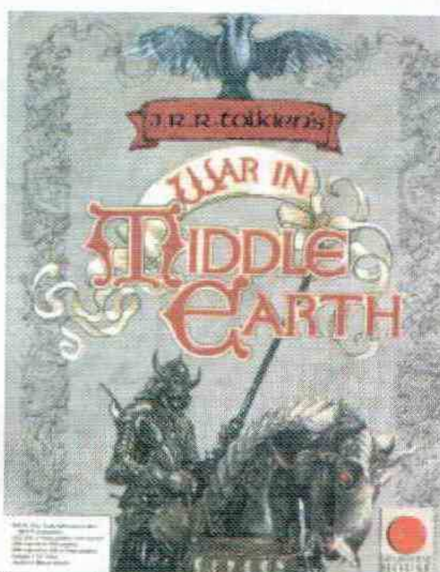
GO, FRODO, GO!

ЭТО СТРАШНОЕ СЛОВО "ФРАНЧАЙЗИНГ"

Давным-давно, неизвестно где и когда, какой-то древний не то философ, не то агроном сообщил миру очередную непреложную истину: "Брось семя в благодатную почву, и оно взойдет само". С тех пор многие бездельники, вместо того чтобы прилежно вкалывать, принялись искать эту самую "благодатную почву", совершенно обленились, но, к сожалению, не вымерли.

В ранние годы своей не особенно долгой жизни я, признаться, увлекался чтением произведений Роберта Говарда. В частности, очень меня развлекали похождения киммерийского йокодзуны Конана — человека необразованного и консерваториев не кончавшего, но зато имевшего для всех проблем мира единственное и очень действенное решение: меч стальной, одна штука, помноженный на мышц стальной, одна штука. А когда книги Говарда закончились, я принялся за творчество его последователей, насочинявших про неуемного варвара еще больших небылиц (их запросто хватило бы еще на 10 конанов и одного Котовского впридачу), и где-то на двадцатом по счету томике сломался. Начался процесс отторжения: я уже слышать не мог про Конана и его стальную палочку-вырубалочку — все благодаря стараниям писателей-недоучек, посадивших свои бездарные семена в благодатную почву, возделанную талантом Говарда. И дался им этот Конан, мало ли на свете звучных имен? У того же Говарда еще были Кулл, Соня и Соломон Кейн...

Вот при таких необычайно жутких обстоятельствах и произошло мое первое знакомство с понятиями "раскрученный лейбл" и "франчайзинг". С тех пор я очень недоверчиво отношусь ко всему "по мотивам" и предпочитаю иметь дело с первоисточниками. Исключение составляет, пожалуй, лишь майонез "Моя семья", который намного лучше породившей его одноименной передачи (только не подумайте, что я действительно употребляю в пищу первое и смотрю второе, это всего лишь наглядный пример).



Назгул собственной персоной. Оккупация коробки.

ПРЕЛЕСССТЬ

Наверняка вы не раз обращали внимание на то, как мало достойных игр сделано по культовым лицензиям? Сколько удачных проектов, чье название начинается на "Star Wars/Star Trek" (классические примеры), мы сможем назвать сообща? До смешного мало. В активе имеем несколько сотен весьма и весьма посредственных проектов, на которые даже глядеть бы никто не стал, если бы не "раскрученные лейблы". К счастью, исключения из правил иногда встречаются.

War in the Middle Earth — как раз исключение. Созданная по мотивам всемирно известного "Властелина Колец" игра является, пожалуй, единственным достойным игропроектом, имеющим непосредственное отношение к творчеству Дж.Р.Р.Толкина (для своих — Профессор). Как и в случае со Star Trek/War, многие разработчики пытались выехать на популярном имени, но ничего путного из этого не вышло. Практически все игры по мотивам книг Толкина получали оценки не более чем средние. Можно даже сказать: очень средние оценки. В случае с War in the Middle Earth (WiME) судьба распорядилась иначе. Изначально игра называлась Lord of the Rings: The

Arcade Game и была написана неким Майком Синглтоном (Mike Singleton) для восьмибитных компьютеров, но потом, в процессе переноса на более мощные машины, обросла дополнительными деталями и возможностями, а также обзавелась приятной графикой. По окончании этих приключений, в 1988 году, WiME была издана компанией Melbourne House и по сей день справедливо считается лучшей игрой на тему Средиземья. (Кстати говоря, вы все еще можете заказать ее в eBay по смешной цене в 5 долларов. Не шучу.)



Карта Средиземья. Любой толкинист нарисует ее с закрытыми глазами.

Сюжет, я полагаю, обрисовывать не стоит даже вкратце. "Властелин Колец" — книжка если не самая известная, то одна из — точно. Гарипотеры приходят и уходят, а творение Дж.Р.Р.Толкина остается. Кто не читал, тот смотрел, благо фильм наконец-то вышел (о качестве его судить не берусь, у меня с заморскими экранизациями сложные отношения). Более того, смотревшие, но не читавшие, активно осаждают книжные магазины и библиотеки, дабы ознакомиться с содержанием следующих серий, — наглядный пример положительного влияния киноискусства на умы народонаселения. Представляете, что творилось бы, если б "Семнадцать мгновений весны" или "Войну и мир" показывали по одной серии в год?

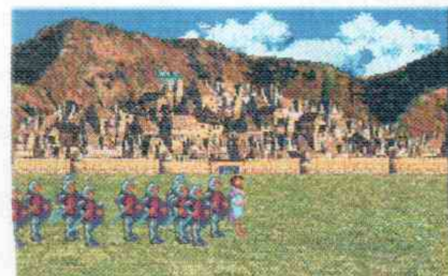
Поскольку игра у нас на повестке дня стратегическая, позвольте краткий брифинг: Саурон, темный владыка и повелитель орков, пытается обрести контроль над Средиземьем. Средиземье активно сопротивляется, при этом вся ответственность перекладывается на хилые плечи троих хоббитов, которым велено расплавить Кольцо Всевластья в Ородруине, вулкане, что расположен в самом сердце цитадели Саурона. Мирные способы разрешения конфликта исчерпаны. Что делать?

Поначалу может показаться, что с имеющимися на старте силами — тремя хлипкими мохноногами — совершенно невозможно в сложившейся ситуации что-либо изменить. Между тем ответ прост, как и все гениальное: самый оптимальный и несложный способ победы и хеппи-энда был описан еще полвека назад самим Профессором. Откройте книгу и двигайтесь по главам, как по рельсам. И впрямь, всё один в один сходится с профессорским творением: для начала рекомендуется заглянуть в Бэкланд — дабы подобрать там четвертого хоббита, затем следует навестить Тома Бомбадила (он охотно делится хинтами по игре), после чего неплохо бы завернуть в Могильники и разжиться там парочкой эльфийских мечей. Дальше по курсу — в полном соответствии с первоисточником — встреча с Арагорном и много-много всего, о чем вы обязательно узнаете из книги, если еще не.

На самом деле путей к победе много, просто они не всегда и не всем очевидны. Со многими противниками можно справиться и без чьей-либо поддержки, если предварительно заглянуть в пару мест и подобрать там мифрильное оружие и броню. Главное — наведаться в Ривенделл, чтобы дать сюжету возможность развиваться дальше. А затем начнется столь обожаемая всеми демократия.

ОТНОСИТЕЛЬНО ХОББИТОВ

Ривенделл за спиной, впереди — полная свобода. Игрок волен делать все, что ему заблагорассудится. Можно на манер миролюбивых героев книги хорониться по кустам и втихаря доползти до Ородруина, этой вселенской свалки магических предметов. Или же, наоборот, объявить себя Наполеоном местного масштаба, обзавестись приличной армией и отправиться гвоздить орочьи полчища. У меня, к примеру, давно чесались руки жестоко взгреть всех до единого Назгулов во главе с их не в меру расшалившимся повелителем — а тут такой отличный шанс, грех упускать. По крайней мере стоит попробовать. Подхожу, пробую: хоббиты во главе с кольценосцем Фродо немедленно отправляются в рай, а Назгул меж тем хватает кольцо и ускоряется в сторону Барад-Дура. Но еще не все потеряно — выдвигаю из Рохана своих наемников (они там скучают с самого начала игры), перехватываю похитителя и кое-как отбиваю ценную реликвию. Ваш следующий ход, маэстро Саурон? Впрочем, нет, все неправильно. Без хоббитов скучно, поэтому перегружаемся и начинаем действовать осторожнее.



...30 рыцарей прекрасных, а с ними дядька Денетор.



Теоден разбушевался — к войне (народная примета).

Показать Темному Властелину, кто есть ху в Средиземье, — не то чтобы очень сложное, но долгое занятие. Вполне можно потратить время, выполняя различные квесты. Отыщите Кольцо гномов и отдайте его законным владельцам — гномы это оценят и обязательно помогут в борьбе. То же самое касается и лесных эльфов: вы помогаете им, они вам. Гномий хирд и эльфийские стрелы — лучший способ повергнуть орков в уныние. Главное, не увлекаться (всех врагов перебить невозможно в принципе — так задумано) и помнить завет нашего с вами земляка генералиссимуса Суворова: играя в стратегические игры, побеждай не числом, а умением.

Напоследок — ложка дегтя. Даже не ложка — ложечка. Как вы знаете, 1989 год — это почти каменный век компьютерной эры. Поэтому самый важный для стратегических игр элемент, а именно искусственный интеллект противника, поступает не всегда адекватно. Впрочем, если вы читали "Властелина Колец", то должны знать, что Саурон — личность эксцентричная и себе на уме. Потому, собственно, Войну за Кольцо и проиграл.

ВСЕЛЕННЫЕ НА ЗАВТРА

Две равно уважаемых семьи
В Вероне, где встречают нас событья,
Ведут междоусобные бои
И не хотят унять кровопролитья.

На самом деле семей три.

Три древних стратегических рода: Warlords, Command & Conquer, WarCraft. Потомки зачинателей TBS и RTS продолжают отчаянную борьбу, кто за выживание, а кто за тотальную гегемонию. Новому поколению игр знаменитых ВСЕЛЕННЫХ предстоит продолжить конфликт — по ироничному капризу судьбы этой весной каждая семья выставляет на поле брани свежую фигуру.

Корреспонденты Game.EXE ведут прямой репортаж из клокочущего ядра событий. Вашему вниманию представлен лаконичный экскурс в генеалогию наших героев, подготовлены зажигательные аналитические обзоры достоинств и недостатков каждого персонажа. Словом, мы скромно свернули горы ради того, чтобы вы смогли встретить ЗАВТРА с бокалом XO в одной руке, толстенной сигарой в другой и торжественным звоном “Affirmative, sir!” в обоих полушариях стратегически мыслящего мозга.



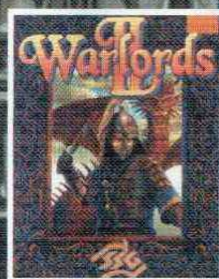
















WarCraft III (многопользовательская бета-версия)

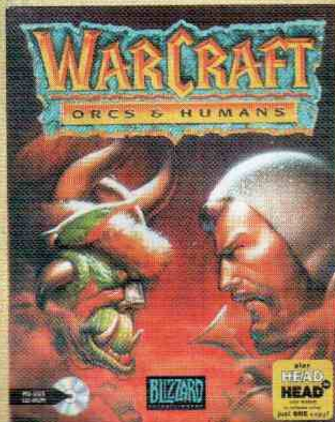
www.blizzard.com/war3
Жанр Культовая RTS

Суть
Лучшая игра 2002 года.

Особенности
Минимальные новации, которые переворачивают жанр с ног на голову, сильно встряхивают и бросают в таком виде в мутные воды Гудзонского залива. Ах да — тот, кто играет за Night Elves, всегда выигрывает.

Разработчик Blizzard
www.blizzard.com
Издатель на Западе Vivendi Universal Games
www.vivendi.com
Издатель в России "Софт Клаб"
Дата релиза Первая декада июня 2002 г. (ориентировочно)
Объем бета-версии 280 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium III 600 (рек. Pentium 4 1 ГГц), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, Интернет-соединение.





* Never Ever Submit To Authority.

Королевская битва

Андрей ОМ

Во всем этом есть что-то иррациональное. Примат внутри меня никогда не сможет понять, почему летают по воздуху многотонные железные "Боинги", за что получают (огромные) деньги люди, чья должность называется "domestic equity research analyst", и почему словосочетание "игра от Blizzard" является синонимом нерусского выражения "шедевр".

В этих без малого трехстах мегабайтах отнюдь не финального кода содержится больше энергии, глубины и нечеловеческой, какой-то, что ли, амфетаминной аддиктивности, чем во всех без исключения играх, выжженных по всему миру на блестящих болванках за последние года полтора. Некоторые объективные причины художественно изложены ниже в нескольких тысячах полновесных знаков (с пробелами и иллюстрациями).

Но есть и другое.

N.E.S.T.A.*

Бета-версия WarCraft III (WCIII) подсказывает, в чем заключается дьявольский план Blizzard, намеченный к осуществлению "ориентировочно на первую декаду июня-2002": звонко шлепнуть нас по мозгам, заучившим за последние годы одну-две выигрышные последовательности RTS-действий, и весело расхохотаться.

Во-первых, исчез чернильный fog of war: вся карта открыта вашему взору с самого начала (мы, правда, не знаем, останется ли подобное решение в однопользовательской игре). Таким образом, игра дает нам полный стратегический простор. Не давая раньше времени простора тактического: узнать, что ИМЕННО происходит в определенной точке карты, можно только путем личной инспекции. Что все это значит для вас лично? Первое: патрулирование как элемент геймплея остается в силе. Второе: заучивать наизусть карты теперь бессмысленно — никакого преимущества это не дает.

Далее. Упрощено и унифицировано базостроительство: возведение стронгхолда больше не является удилами, в которых вы, хрипя и пуская пену, бьетесь, тщась наконец ринуться в бой. Пара десятков кликов — и вы готовы путешествовать. Это работает и как предотвращение "ранних рашей": вы бежите к вражескому поселению, мечтая о картинах ужаса, дестроя и попрания капустных грядок коваными сапогами, а натыкаетесь на тяжело укрепленную фортецию и недобрые улыбки ее защитников.

Безумно интересная манипуляция произошла с supply limit (в наших краях известным как "ограничение поголовья"): отныне лимит равен 90 (в StarCraft, как мы помним, было 200, — если вы, как и я, проходите эту игру раз в два месяца, то экстремально быстро упретесь головой в потолок). Небольшое редактирование одной строки кода совершенно изменило тактический рисунок и настрой игры: разработчики явственно хотят, чтобы бои в WCIII были меньше похожими на мясорубки и больше — на осмысленные военные столкновения. Однако пока это работает не так бодро, как планировалось: играя против двоих соперников, держать контроль над ситуацией уже затруднительно, думать же о том, что будет твориться в игре 6 на 6 (а Blizzard уже анонсировала поддержку такого рода развлечений в финальной версии), и вовсе не хочется.

Еще одно ограничение, которое поначалу кажется конкретным тазиком с застывающим цементом, в котором мерзнут пальцы наших ног: с ростом численности армии замедляется количество добываемого золота. Алгоритм такой: поначалу пеон таскает 10 единиц золота, когда количество подданных переваливает за 30, золотой запас уменьшается до 7 единиц за ходку, а после перехода барьера в 60



Злобные NPC-creeps по ночам спят, чем можно и нужно пользоваться для скорейшего отвинчивания им рогов.



Ужасных размеров персонажи странно напоминают героев продукции Marvel Comics. Этот конкретный похож на одного из Fantastic Four.



Любопытно, что угробить героя в WCIII — раз плюнуть. Смерть его поэтому не фатальна — после некоторых материальных затрат аватара можно воскресить в соответствующем здании.

Вчера

WarCraft: Orcs and Humans (он же WarCraft I), 1994 г.
Разработчик/издатель: Blizzard
Особенности: первый в мире клон RTS; первая в мире RTS с многопользовательским режимом; кроме того, впервые: сражения между юнитами в ближнем бою, использование магии в военных целях, генерация случайных карт, слова "да, сэр!", понятие "апгрейдить юнит", мода среди молодежи на орков и тупое гыканье.



Про WarCraft рассказывают всякое. Что, мол, вступительный ролик к игре в целях экономии бюджета был озвучен непосредственно Биллом Роупером (Bill Roper), который сейчас возглавляет Blizzard South. Что сюжетная линия WarCraft была придумана им же за полтора часа в кабинке звукорежиссера. Что появление WarCraft на Consumer Electronic Expo 1994 года вызвало всяческие пересуды. Особенно активничали в кулуарах представители Westwood, которым игра показалась как-то уж слишком похожей на Dune 2.

То было время невинности, до-RTS-период. Раскол жанра стратегических игр, бешеная популярность многопользовательских баталий, конвейерное производство клонов — все это не очевидно, все это пока в тумане. Поезд в мир известности и славы только набирает ход, и молодые разработчики из Blizzard проникли на него почти что зайцами. WarCraft — первая их игра для ПК. "Как вы говорите — Blizzard?.."

При всей своей вторичности WarCraft оказался чрезвычайно самобытной и цельной игрой. Вместо негостеприимной червивой пустыни WarCraft предлагал успокаивающе зеленую гамму сказочного леса. Вместо неочевидных политических интриг великих Домов и прочей гербертовской зауми — не вызывающую лишних вопросов молотилку между орками и людьми. Вместо бездушного харвестера, собирающего непонятно что, — простого крестьянина с топором, который разговаривал человеческим голосом.

С позиций современного поклонника RTS WarCraft не выдерживает никакой критики. Многопользовательский режим, впервые реализо-

Вчера

ванный именно Blizzard, поддерживал только прямые соединения по модему и последовательному порту (вы еще помните "нуль-модемные" кабели?). "Искусственный интеллект" приказывал юнитам атаковать ближайшего врага, что оказался в поле видимости, и ничего не знал об отступлении. В результате среди игроков широко распространилась тактика "заманивания", приведшая к гибели сотен тысяч невинных людей и орков по всему миру. По мнению многих, баланс игры оказался слегка сдвинут в сторону орков — в онлайн-сражениях толпы "демонов", доступных исключительно зеленым тварям, гоняли несчастных людишек в хвост и гриву.

Однако тогда на такие мелочи никто внимания не обращал. WarCraft был "о'кей", игру заметили и высоко оценили в прессе. PC Gamer, Computer Gaming World и другие гранды не пожалели "своих выборов", а некоторые известные издания даже включили WarCraft в тройку финалистов в номинации "Лучшая стратегическая игра". Впрочем, лучшей стратегической игрой 1994 года WarCraft так и не стал...

WarCraft II: Tides of Darkness
Разработчик/издатель: Blizzard
Дата выхода: 1995 г.
Особенности: nashe navsegda; многопользовательский режим для 8 человек по локальной сети, летающие и водоплавающие юниты вдобавок к сухопутным, возможность "тонкой" настройки ИИ своих юнитов; ГОСТ номер раз; живая классика: дышит и сегодня!



В первый и единственный раз за всю историю своего существования Blizzard публикует очередную игру всего через 10 месяцев после выпуска предыдущей. WarCraft II навсегда изменяет мир компьютерных игр, а Blizzard прямиком отправляется на небеса, занимая соседнее с id Software облако, и больше никогда и никуда не торопится. Опоздать на очередной поезд невозможно — после выхода WarCraft II Blizzard СТАНОВИТСЯ поездом.

Разница между первой и второй частями невероятна. SVGA, превосходная анимация, роскошный звук и профессиональная музыка, дорогие видеоролики — безупречное качество даже в мелочах, человек в закрома начинает поступать всего по 3 единицы за раз. Головой понятно, зачем это сделано: для поощрения хищничества и понуждения игроков пользоваться небольшими мобильными армиями, а не ордами. Но нутро, понимаете, протестует.

Очередная деталь: в WCIII появились стайки злобных NPC, которых Blizzard называет creeps. Уродцы кучкуются вокруг ключевых объектов (в частности, золотоносных шахт) и призваны пресекать поползновения на раннюю экспансию (то есть опять-таки раши).

Мы были солдатами

Насколько можно заметить с нашего сегодняшнего ракурса, Blizzard уготовила фракции Humans (технически, это союз трех народностей — собственно людей, эльфов и гномов) некоторую, что ли, консервативную роль. Для тех, кто заказывает "виски без всего" и искренне считает отбойный молоток порождением диавола, управляясь вместо этого киркой. Обязательно ржавой.

Менеджмент базы и ресурсодобыча почти не изменились со времен WCII. Исключительно в людской власти теперь строительство охранных башен, причем, сделав единожды выбор между guard tower и cannon tower, возводить сооружения другого типа уже нельзя — как прибили, так и держится. Даже ранее пацифистски настроенный gyrocopter теперь украшен пулеметами типа "вулкан" и с удовольствием огрызается на враждебных воздухоплавателей. Первый пехотинец без искусственного интеллекта и функции stand ground, огласивший семь лет назад (см. в окрестностях подробную историческую справку п/у проф. Хажинскаго) вашу комнату рыком "Yes, Sir!", не мог и вообразить, что к 2002 году в его арсенале появится такая уловка-22, как defend mode. В этом режиме footman получает только одну единицу повреждения от всех дистанционных атак, зато медленнее передвигается и бьет вполсилы, — ваш я всегда относился к подобным глупостям с берсеркерским презрением, однако до сего момента ваш я никогда не имел дела с Night Elves.

Тему, назовем это так, "активной обороны" в людском арсенале продолжает dwarven riflemen, команду которых можно впрячь в steam tank и гонять по полям сражений к вящему ужасу неприятелей, — лучшей компанией такой тройке пристяжных будет чудовищная dwarven mortar.

Некоторые используют на подтанцовках стайку магически настроенных членов людского альянса, но их наличие некритично (до тех по крайней мере пор, пока Blizzard искусственно не усилит их роль каким-нибудь изощренным имплантатом). Good, bad — I'm a guy with the gun. Invisibility, Polymorph — это для девочек. Дайте мяса.

Такая же тенденция налицо и в случае с людскими героями: наиболее полезным из них оказывается харизматичный мачо и буян Paladin, который мало того что душевно пользуется мечом, так еще и обладает умопомрачительным заклинанием Resurrection. Последнее ненадолго поднимает из гроба уложенную туда врагом армию — этого "ненадолго" как раз хватает для того, чтобы соперник успел на прощание поцеловать себя в любую часть тела на выбор.



Dirt and Blood

Все мы помним, как было модно решать насущные вопросы в WarCraft II: двумя-тремя дюжинами двуглавых огров, обильно умащенных подхвостным скипидаром Blood Lust. В монетке противостояния орков и людей было две решки: сдержать ogre rush было непросто.

Приготовьтесь к ужасному.

В WarCraft III нет двуглавых огров (вернее, они есть, но не являются формальными сотрудниками Орды — за дополнительную мзду их услугами можно пользоваться через Mercenary Camp, а это все же совсем не то). Как уже упоминалось выше, WCIII не совсем игра, это стимулятор удивленного вскидывания ваших бровей.

Впрочем, жизнь без огров не является жизнью только на первый, неискушенный, взгляд. Во-первых, есть уцененный вариант — комбинация базовых grunts и юнитов с чудесным названием headhunter (тролли из WarCraft II в новой игре являются NPC и ведут дикий образ жизни — еще одна тяжелая утрата). Во-вторых, имеется продукция бестиария: Wolf Riders, вернувшиеся из WarCraft номер 1, на сегодня являются основной ударной силой зеленокожих.

Совсем уж заготовкой пока выглядит kodo beast — титаническая слоняра-неумеха, верхом на которой путешествует orcish drummer. В обязанности драммера входит boost характеристик оказавшихся поблизости юнитов и... больше ничего. Blizzard рассыпается в обещаниях дальнейших усовершенствований kodo, пока же производство слонопотама выглядит неоправданным расходом денег и command points.

Вообще, играть орками в их нынешнем состоянии против человеческого оппонента довольно странно — это, определенно, не те орки, какими мы их знали (и любили). Нет, по-прежнему работает grunt rush — юниты начального уровня достаточно эффективны, и при должной ловкости рук поставить их производство на поток и постоянно удивлять врага новыми волнами атакующих не составит особого труда для юного джедая. Неожиданно стали работать комбинации с участием ranged units: упомянутые headhunters после нескольких апгрейдов вполне годятся для ядра атаки. Это открывает новые возможности, но... это не ork style, понимаете?

Между прочим, Blood Lust никуда не делся — с увольнением огров право пользования им перешло к shamans.

Роттен

...Статистика Battle.net свидетельствует: на начало марта люди и орки, с чьего противостояния всё, как мы знаем, и началось, являются наименее используемыми народностями в бета-тестировании WarCraft III.

Вот один из последних гуляющих по (англоязычному) игро-Интернету штампов: "Undead — это зерги WCIII!". Специальная почва, эксклюзивно подходящая для строительства мертвецких зданий (blight вместо creep — исключительно филологическое различие), балующиеся регенерацией юниты — вы определенно ГДЕ-ТО это видели. Вообще, не совсем так. Undead — это посольство StarCraft в WCIII. Строительство — отсылка к другой небезызвестной народности: undead acolyte "вызывает" здание из преисподней, на чем его личное участие в возведении сооружения заканчивается. Система зиккуратов отчаянно напоминает forges протоссов. Мутации юнитов друг в друга — зергов и протоссов одновременно. (Продолжим аналогию: с учетом героев, умеющих таскать предметы и расти в опыте (мини-Diablo, не иначе), получаем нечто, что встарь было принято называть словом "мегамикс". Типа The Very Best of Blizzard. Или там Greatest Hits. Не "greatest", впрочем, здесь не держат.)

Бегло пройдемся по войскам: ghouls годятся для ранних рашей, "прокачанные" до определенного состояния fiends умеют укладывать наземь летающие юниты и уже там раскатывать их в pasta carbonara. Основной ударной силой работают gargoyles. В эмпиреях парит также frost wyrm, замораживающий как войска (что старо), так и здания (производство и все прочие процессы в них на время принудительно ставятся на паузу — а вот это свежо). Abomination и meat vagon — бла-бла, стандартная для рас WCIII супружеская пара "супертяжеловес — осадное орудие". Намного интереснее магическая часть всего этого некрономикона: главной звездой Undead работает necromancer. Поприветствуем: возможность превращать трупы в ходячих скелетов-телохранителей — снова на арене проездом через WarCraft I и II! Макабрический ответ на Blood Lust — Unholy Frenzy! И, ultimately, заклинание Corpse Explosion.

Да-да. То самое.

Впрочем, вам придется мне поверить: на сегодня (даже два бета-патча спустя!) Undead остаются наименее сбалансированной расой из доступных в наличии. См.: только для того чтобы НАЧАТЬ добычу золота, вам требуется возвести Haunted Goldmine, здание само по себе дорогостоящее. Пока вы будете растадыкивать сооружение на местности и окупать всю процедуру, умелый оппонент сумеет не только обглодать и выплюнуть под стол ваши косточки, но и заказать тирамису на десерт. Кроме того, когда Haunted Goldmine исчерпывается,

Вчера

добротная работа, утверждение фирменного стиля Blizzard. Очарованные игроки один за другим отправляются в магазины и покупают ее миллион раз (всего игры серии WarCraft разошлись общим тиражом свыше 5 млн. экземпляров — гроссмейстерский результат). Дело, впрочем, не только в качестве игры и драматургии однопользовательских кампаний. Интерфейс управления, система развития персонажей, набор строений, фразы героев — буквально каждый элемент WarCraft II становится образцом для подражания. Дизайнеры Blizzard нащупали и реализовали на практике множество удачных решений, которые с успехом продолжают работать и сегодня.

Однако самая главная заслуга WarCraft II состоит в другом. Эта игра открыла многопользовательский мир RTS, заразив сетевым безумием поклонников стратегий в реальном времени. Пройти одиночные кампании можно было максимум за несколько недель. Сетевая же игра с теплокровным соперником обнаружила в себе глубины столь невероятные, что некоторые из водолазов не могут выбраться на поверхность до сих пор. Потрясающее везение или сложный расчет? Пусть это останется тайной Blizzard. Факт остается фактом: многопользовательский WarCraft содержит поистине неисчислимое количество различных стратегий и тактик при совершенно примитивных правилах.

WarCraft II был рассчитан на игру только по модему и локальной сети, однако благодаря программе Kali (www.kali.net), которая эмулировала IPX в сетях TCP/IP, "Крафт" выбрался на просторы Интернета. Это было начало революции. С появлением WarCraft II популярность "Кали" взлетела до небес. Герои модемных и офисных сражений выходили в Интернет... и гибли от рук новоявленных профессионалов. Новые выигрышные стратегии мгновенно становились достоянием мировой общественности. Светлые Интернет-умы тут же разрабатывали контрстратегии, на которые, в свою очередь, объявлялся сезон охоты. Погруженный в бурлящий чан коллективного разума, WarCraft II приобрел едва ли не мистический ореол. Удивительным образом война стратегий никак не могла прийти к завершению. Баланс сил оказался таков, что на любой прием можно было найти контрприем. За всю историю игры были изобретены лишь две абсолютно выигрышные стратегии, а WarCraft II остается актуальным сетевым развлечением и по сей день.

Награды и признание посыпались на Blizzard неистощимым потоком. WarCraft II породил собственную субкультуру — со своим языком и книгами, своими героями и легендами, своим спортом и ветеранами.

Вчера

WarCraft II: Beyond the Dark Portal, 1996 г.
Разработчик/издатель: Blizzard
Особенности: набор дополнительных миссий и модный disco-cheat.

Первый и единственный аддон к WarCraft II содержал две свежие кампании за людей и орков, новый тайлсет и более сотни многопользовательских карт, некоторые из которых стали жутко популярны в сетевых баталиях (к примеру, friends.pud или 3vs3.pud).



Кроме того, в Beyond the Dark Portal авторы впервые представили концепцию "героев". Герой, необыкновенных достоинств юнит с собственным голосом и уникальной внешностью, возглавлял отряды "стандартных" воинов и, как правило, должен был выжить для успешного завершения миссии. "Лучший аддон 1997 года" по версии Computer Gaming World должен был стать лишь мостиком к следующей серии приключений в мире Азерота. Однако судьбе суждено было распорядиться иначе...

WarCraft: Lord of the Clans, дата закрытия — 1998 г.
Особенности: нерожденный проект Blizzard.



"Шестьдесят великолепных локаций, рассеянных по семи регионам Азерота, напряженный геймплей, полный загадок и взаимодействия героев, более 70 анимированных персонажей, среди которых много старых знакомых, 40000 кадров профессиональной анимации — результат труда 50 художников, голоса голливудских звезд за кадром" — всего этого нам никогда не суждено увидеть.

WarCraft-ориентированная общественность подверглась двойному стрессу: сначала вместо справедна ее месте нужно строить новую, и если в вашем кармане ВДРУГ оказалось недостаточно средств для этого, то см. пункт 1. Necromancer во главе постоянно пополняемой армии скелетов почти непобедим, а Corpse Explosion не производит того эффекта, который вы жаждете увидеть. Есть и другие проблемы: явный недостаток противовоздушных средств и, по странному контрасту, почти непобедимый воздухоплавательный юнит — gargoyle. Играя в Сети с другим любителем Undead, вы скоро поймете, что вся тактика со стратегией сводятся к гонке "кто быстрее произведет 15 летучих уродцефф". Что с этим делать, Blizzard пока, судя по всему, не знает — последние "заплатки" ситуацию не меняют.

От заката до рассвета

Night Elves отличаются не только ужасной дальнобойности лучниками, но и тем особым ощущением гангстерского coolness, которым раньше, в WC и WCII, за версту несло от орков. Изменилась тональность: теперь это не брутальный задор звероподобных hooligans, приверженных "Манчестер Юнайтед", — Night Elves двигаются в тенях, атакуют в ночи и выглядят именно так, как и должно выглядеть полуночным охотникам. Управлять ими — искусство. Стилет в область яремной вены, а не ржавый топор промеж глаз. How to become a ninja in one easy lesson.

В точности как их дальний родственник Блэйд, эльфы, несмотря на свое название, прекрасно чувствуют себя и при свете дня (все помнят о суточном цикле в WCIII?), хотя подлинное веселье начинается после заката внутриигрового солнца. О, это фирменные ninja tunes: будучи неподвижными, эльфы становятся невидимыми для врага (в многопользовательских сражениях, как вы догадываетесь, это производит на противников особо будоражащий эффект), а после разработки умения Ultravision начинают видеть ночью совершенно так же хорошо, как и днем, — тогда как поле зрения юнитов других рас от заката до рассвета заметно сужается.

Любопытно, что большинство побед вы одержите уже при помощи юнитов начального уровня: archers и huntresses. Дисбаланс был поначалу настолько ужасен, что в первом же патче Blizzard радикально ослабила лучников: теперь они двигаются медленнее, более уязвимы в ближнем бою, стоят дороже... И все равно остаются основной ударной силой. Вариантов здесь огромное количество: так, по ночам врага можно изводить, жаля избранных представителей стрелами из леса, потом замирая и становясь невидимым. Эффект, не будучи экстремально деструктивным, по психологическому воздействию на живого соперника превосходит все ожидания. И да, не откажите себе в удовольствии, оплатите полдюжины апгрейдов — зрелище стаи летающих гиппогрифов и химер (на их спины также можно усадить лучников) стоит подобных инвестиций. Маги здесь недоработаны, их производство не окупается, поэтому не стоит тратить время.

Еще один привет из прошлого: здания эльфов умеют отделяться от поверхности и не спеша передислоцироваться Куда-Новому-Хозяину-Угодно. Биологическая натура всех без исключения эльфийских сооружений приводит к некоторым любопытным новшествам в системе ресурсодобычи, из которых мы намекнем только на возможность быстрого и недорогого захвата всех золотых жил в пределах видимости.

Или вот кажущаяся дикость, которая быстро становится второй натурой эльфовода: таскать с собой в бой здание под названием ancient protector. Угнездившись близ враждебного села, протектор начинает с таким задором плющить его своими ужасными корнями, что любо дорого смотреть.

Хочу все знать

Знаете ли вы, что, в отличие от WCII, в третьей серии нельзя ускорять строительство зданий путем увеличения количества трудящихся на объекте пейзан? Вместе с тем, чем больше работников ремонтирует покоцанное здание, тем быстрее оно приходит в себя.

Исчезло разделение на Regular и Advanced Structures, избавляя вас от лишнего клика на пути к нужному зданию. Кроме того, все доступные здания теперь отображаются в одном компактном меню — те, которые пока недоступны, закрашены серым. Подведя курсор к серому квадратику, вы узнаете, что еще необходимо предъявить игре для строительства вожделенной конюшни.

Только герои получают очки опыта и рост характеристик.

В меню магически настроенных юнитов есть опция autocast: выбранное заклинание начинает воспроизводиться автоматически по мере набора соответствующего количества энергии.

Кнопка Tab позволяет переключаться между типами юнитов...

Rewind

...все это и многое другое.

Главное во всем этом — особое ощущение, возникающее внутри определенного типа людей одновременно с первыми звуками фоновой музыки игры WarCraft.

Так вот, оно на месте.

И это — главное.



Куртуазный поклон в сторону РПГ: специальное здание, в котором можно нанять себе в помощь тех самых двуглавых огров.



Выражения лиц эльфийских зданий напоминают некоторых сотрудников военной кафедры одного вуза.



Undead балуются архитектурным стилем "мультяшная готика". Как в Addams Family.

ливо ожидаемого WarCraft III ей была предложена игра в жанре adventure с молодым орком в главной роли (припоминаете? анимацию для игры делала одна питерская компания), а спустя год Blizzard объявляет о закрытии Lord of the Clans, сопроводив эту оплеуху убийственным вердиктом "не соответствует высоким стандартам компании". Варкрафтоманы пишут петиции, но руководство Blizzard неумолимо. Время экспериментов еще не пришло. Третья часть сериала откладывается на долгие годы.

WarCraft II: Battle.net Edition, 1999 г.
Разработчик/издатель: Blizzard
Особенности: издание WarCraft II под Windows 95/98, великая миграция сетевых игроков из Kali в Battle.net.



Battle.net, собственный игровой сервер Blizzard, наконец-то открыл свои (запертые на CD-Key) двери для блудного WarCraft. Возвращение многопользовательской легенды в лоно семьи состоялось весьма успешно. WarCraft II: Battle.net Edition окончательно перебрался на Windows-платформу и нес в себе более сотни мелких и мельчайших изменений. Например, недостроенные здания больше не могли засекать подводные лодки, а максимальное количество "скриншотов" увеличилось со 100 до 1000.

Большая часть нововведений относилась к многопользовательской игре. Почти неразличимые на ощупь для Интернет-профана, они были принципиально важны для будущих киберфизкультурников. В среде поклонников Kali возник раскол: свежими находками игры можно было воспользоваться только с помощью новой версии WarCraft II и только при игре через Battle.net. Посредством этого хитрого шага маркетологи Blizzard заставили всех еще раз купить практически ту же игру и сказать "спасибо!". Некогда великолепная Kali, обложенная со всех сторон повсеместно распространившимся TCP/IP, лишенная поддержки "главной" многопользовательской игры, постепенно приходит в упадок. Battle.net, напротив, становится центром сетевых сражений, одним из самых посещаемых в мире игровых серверов (свыше 11 млн. активных пользователей — целая Москва игроков).

Фактически Battle.net Edition и по сей день, спустя три года после выпуска, остается главным "Крафтом" планеты. Ежедневно на сервере Battle.net можно найти сотню-другую человек, которые предпочитают WarCraft II StarCraft'у... **— Олег Хажинский.**

http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade
Жанр — Леворезьбовой FPS

Сложность .... средняя
Графика 4
Сюжет 4,5
Музыка .... Klepacki
Звук 3,6
Управление 4

Интересность
4,5

Суть
Совершенно новый, свежий и наконец-то удачный взгляд на вселенную Command & Conquer. Максимальное приближение дает ответы на некоторые щекотливые вопросы современности: что на сладкое у головорезов NOD? легко ли крутится руль у Mammoth-танка?.. Откровение!

Разработчик — Westwood
http://westwood.ea.com
Издатель — Electronic Arts
www.ea.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 366 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

Дополнительная информация
Предложенные в Renegade режимы многопользовательской игры грозят перевернуть мировоззрение хардкорных онлайновых бойцов. Все говорят: хороши!



Инсайдер

Александр ВЕРШИНИН

Прецедент создан, и судьи выплясывают электрик-буги. Вот модная молодежь поглощает коньяк с яблочным соком, а поодаль рок-альтернативщики, неуверенно улыбаясь, внимают егоролетову в исполнении ляписотрубецкого. В жизни не евшие снега австралийские конькобежцы комкают в руках олимпийское золото, Вонг Кар-Вай берет на главную роль Микки Рурка. Игры жанра action/strategy существуют.

Нельзя утверждать, что Game.EXE не верит в чудеса. Вовсе нет. Редакционные ветераны каждый день приезжают на работу верхом на единорогах, готовят яичницу из невылупившихся детей птицы дронт и жарят аппетитные бифштексы из деликатно замаринованных плавничков лох-несского чудовища. Но при одном упоминании о кровосмесительном жанре стратеги глумятся и с ядовитыми ухмылками пытаются обвести офисных охранников зеленой резиновой рамкой Хажинского ("организуем в бухгалтерии "guard rush"), а Господин ПэЖэ с невнятной стариковской матерщиной распахивает настежь окна и в течение получаса методично разряжает шотган в лобовые стекла припаркованных там и сям "Бентли". Машины, между прочим, жалко.

Ренегаты и philosopher's stone

А тюлени пасутся на травке.
А жанр action/strategy не в фокусе.

До сих пор алхимикам мира компьютерных игр никак не удавалось примирить экшен и стратегии. Сливают, понимаешь, в чан благородные металлы, долго помешивают, цитируют священные писания, отбивают чечетку лбами — а на выходе все равно чугун обыкновенный чугунного же качества и вкуса. Дурацкая история.

Как выяснила компетентная комиссия, отщепенцы использовали не те ингредиенты. С убойным паем попробуй ошибись: вид от первых или третьих лиц, море оружия, периодичный respawn врагопоголовья, зеленые аптеки и армор за каждым вторым дубом, годовые припасы патронов и шоколада в нагрудном кармане каждого поверженного супостата. Напутали со стратегической частью: настоятельно пропихивали овощные базы и корнеплодные ресурсы, лоббировали управление другими юнитами, массовое воспроизводство себе подобных и прочие сугубо божественные атрибуты. Богохульство, отягощенное классической щенячьей слепотой, — ну что прикажете делать?

Тем временем формула счастья проказливо проста: прихватить специфическую АТМОСФЕРУ, присущую лишь RTS; не забыть характерный ИИ; и рамочки Хажинского вокруг всего сущего. Остальное в приказном порядке списать на берег: пусть гробится дешевым алкоголем и скуривается бросовыми табачными изделиями.

It's in your eyes

Вы когда-нибудь задумывались, какие лица у парней из GDI infantry? А как выглядят их винтовки? Долго ли перезаряжается огнемет? Страшно ли оказаться нос к носу с Mammoth-танком? Куда целится при стрельбе коммандос? Когда группа захвата проникает во вражеское здание — что там, внутри, происходит? Какают ли тибериумные мутанты и приходится ли им использовать специально изготовленные сиденья и рукомойники?



Такого в играх Хажинского быть не должно: шесть коммандос вместе — форменное стадо слонов! Взгляните хотя бы на размеры их "стволов".



"Мамонт" в действии. "Хаммер" кажется малюткой рядом с чудищем о четырех гусеницах. Прошу отметить и вертолет, самоотверженно тянущий на войну танк. Сейчас винтокрылого трудягу собьют, и оба рухнут вниз.



Доктору нравится держать в руках оружие.

ВЧЕРА

"Достоевский не верит", 2002 г.

Разработчик: Scar Imperative
Издатель: C&C Computer Publishing
Особенности: объединенный сюжет серии Command & Conquer становится медицинским фактом; люди доброй воли отмечают именины жанра (факультативно).

...И Станиславский с Немировичем-Данченко не верят. А Артуро Перес-Реверте лежит на пляже в депрессии. Стены объединенной сюжетной линии нашей любимой вселенной Command & Conquer увешаны ружьями столь плотно, что игросценаристы уже давно запутались, какой ствол стрелял, какой не заряжен, а какой сдан в ломбард по сходной цене. Думаю, среди писательской братии Westwood нередки несчастные случаи со смертельным исходом. Затеяв опасную игру с машиной времени и изменением прошлобудущего, наши мурзописцы к данному моменту создали головокрушительное произведение, по убойной силе сравнимое разве что с лучшими щелчками ворошиловского стрелка Саши Соколова. Судите сами — и придерживайте шляпки! Впервые в печатном виде. Хронология внутриигровая, мы не виноваты.

(Да! Если помните, всеблагой фирме Westwood принадлежит неоспоримая честь основания RTS-стиля и введения четкого свода правил хорошего стратегического тона. Стратегии в реальном времени летоисчисляют свои календари с 1992 г., с момента выхода незабвенной Dune 2: The Building of a Dynasty (она же Battle for Arrakis), ошметки подстрочника которой до сих пор скитаются по закоулкам моего черепа, отчаянно путаясь с Шекспиром.

Ровно десять лет назад студия Westwood взяла исключительно бодрый старт: батарейки Command & Conquer (далее — C&C) не кончаются до сих пор, хотя многие недоброжелатели серии ждут заключительного перформанса с нетерпением. Самой Dune 2 уже ничто не угрожает: она вошла в лигу сакральных персонажей. Атрейдисы слились в GDI, Харконнены перетекли в NOD, а Фримены в коммандос.

На этом оставим мамочку "Дюну" в покое, лишь отметив, что на ее копирование и возрождение в изысканной Warcraft-аватаре у конкурирующей концессии Blizzard ушло всего-то два года. Щедрая же Westwood потратила на изменение названий дюнных юнитов целых три лета — очевидно, мозговой штурм был кровавым. А также тяжелым и единственным: работать головой никому не понравилось.)

Command & Conquer: Red Alert, 1996 г.

Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Virgin Interactive
Особенности: приквел, преследуемый сворой жутких аддонов (в будущем, разумеется), торопливо вылез на свет вдогонку за материнской Command & Conquer (мы вас предупреждали: см. о C&C ниже, ибо — "сюжет"!); кусачие мухтары; русское народное слово в благопристойной заграничной игре.



ВЧЕРА

Наша печальная "история" начинается в 1926 году от Рождества Христова, куда сразу же после окончания Второй мировой войны не без помощи сооруженной на скорую руку машины времени перенесся один гениальный ученый. Этот великий человек не постеснялся совершить покушение на Гитлера, отправив маленького усатого диктатора к праотцам раньше, чем тот смог организовать Третий рейх и Вторую мировую. К сожалению, разносторонне развит лишь мозг известного эрудита Джеймса Бонда: наш ученый киллер ничего не слышал о биполярном мире. В связи с пролонгированным кризисом в Германии цивилизованная Европа была с легкостью поглощена большим и красным Советским Союзом.

Андрей Ом о Red Alert: "О да. Там есть знаменитая видеовставка: Сталин сидит в кабинете, перед ним стопка книг. Золотые буквы на их корешках образуют слова "БРЭТ ЖОПА"... В этой игре впервые появились пограничные мухтары, кусающие врагов за жопу насмерть. И Таня".

Command & Conquer: Red Alert 2, 2000 г.
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts
Особенности: Red Alert 2 скатился со стапелей фирмы под звучный вой фанатов, кои оплакивали идейную кончину любимой серии. Своих верных поклонников Westwood не обманула, украсив и без того уродливую пирамиду стратегических горбунов подлинным триумфом дизайнерского идиотизма.

Судя по вступительной заставке Red Alert 2, мифологический СССР проиграл войну мистическим США, гипотетический Сталин смещен. На место вождя американцы водрузили своего человека, г-на Романова, озадаченного проблемой восстановления экономики великой державы. Марионеточный диктатор не только преуспевает в выполнении поставленной цели, но логически продолжает ее: наращивает военный потенци-



ал СССР и изобретает телекинез, позволяющий контролировать как человеческие, так и электронные мозги! Окрыленный успехом и жаждой мести, Романов десантируется в Нью-Мексико, Техасе и некоторых других штатах Соединенной Америки.

Андрей Ом о Red Alert 2: "Жуткий позор и убожество".

Олег Михайлович Хажинский о том же: "Прочитав замечательную рецензию моего стратегического друга, я решил, что нам с Red Alert 2 лучше не встречаться вовсе".

Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge, 2001 г.
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts
Особенности: Yuri's Revenge (динозавры, покемоны, порнозвезды) заслуженно вызвал у всех прогрессивных людей доброй воли идиосинкразию с логи-

Глядя с высоты божьего полета на стратегическую карту местности, вы видите не людей в бронежилетах и касках, но юниты с минимальным армором. Вы даже не беспокоитесь, пройдет ли танк по улице. Для вас не столь важно, где именно расположился неприятельский гранатометчик: на крыше дома, вон на том балконе или за углом пивбара "Толстый Готлиб". Категории, которыми мыслит человек, собаку съевший в искусстве ведения войны, совсем иные: он манипулирует фигурками, символами, пешками. Он точно знает, что в случае коллизии с противником обе стороны героически встанут стенка-на-стенку и будут самозабвенно строчить до второго пришествия. Почему же его не кусает за пятки нежелание собственных солдат прятаться в укрытия, выходить из-под удара — вести себя в целом и в частностях по-человечески?

Проект Renegade мог выгореть лишь в стратегической семье с древними и уважаемыми традициями. Мир Command & Conquer идеально подходит для алхимических целей: любой младенец знает в лицо Кейна, напишет эссе о слабостях flame-танков и предскажет исход встречи автоматчика с огнеметчиком во чистом поле. Во вселенной C&C уже существуют непреложные истины и вся дьявольская привлекательность Renegade — в их, истин, ломке. Каждый раз, когда гранатометчик выходит победителем из схватки с тяжелым танком, а Анка-пулеметчик заставляет грохнуться оземь "Апач", вместо того чтобы печально вознестись при помощи последнего, всякий раз, когда происходит нечто абсолютно невозможное, — связка action/strategy ксилофонит по центрам вашего удовольствия. Command & Conquer: Renegade имеет честь жить и процветать.

Трудные пятна

Сценаристы, кто бы мог подумать, знают свое дело. Renegade ставит себя сразу и единственно верным образом. Земля. День. Каньоны. Колонна GDI оказывается в засаде, хитро дислоцированная пехота NOD крушит танки и бронетехнику. Офицеры в отчаянии лижут рации: "God help us!". Посеребренный помехами голос торжественно отвечает: "Hold on, червяки, we are sending THE COMMANDO". Услыхав чаемые слова, GDI под ураганным огнем противника достает из рюкзаков бренди, беспечно поджаривает на пламени ближайшего развороченного БМП охотничьи сосисочки и базлает разухабистые солдатские частушки. Они знают, что спасены.

Первые шаги после высадки даются с трудом: мешает не на шутку раздутое эго. В списке настроек клавиатуры безрезультатно ищутся функции "покровительственно похлопать по плечу", "утешающе погладить по шлемофону" и "показать fck врагу". И вот первая любопытная микропроблема: куда стрелять?

В играх Хажинского героический коммандо укладывает соперников одним вальяжным выстрелом. Ранее никому и в голову не приходило объяснить нам, несведущим, каким оружием пользуется спецназ, — на макроуровне это абсолютно неважно. Но оказавшись в шкуре Havoc'а (да, его так зовут), хочется эту самую шкуру не подвести под монастырь: ведь они, там, высоко наверху, бдят. И наверняка расстроятся, если их любимец прихворнет, заставив нажимать на левую кнопку дважды. Умудренным межбровными морщинами от организации полноводных танк-рашей, взрослым и серьезным стратегам приходится учиться стрелять прямо в голову одноклеточного по реалтаймовым меркам пехотного существа. Экстравагантно!

На руках пятнадцать превосходно сбалансированных единиц вооружения. Каждое из них, за исключением, разумеется, пистолета, принимает активное участие в игрищах. В какой-то момент вы осознаете, что остались вообще без ничего и что каждая капля напалма, каждый мегавольт в инопланетном злобнотостере, каждый вульгарный пулеметный патрон был использован по назначению. Дарит, знаете ли, невыразимую легкость бытия.

Хранимы столь высоким чувством, устремляемся прямиком в МЯСО, на встречу с крайне неоднозначным по FPS-меркам искусственным интеллектом. По современным стандартам местный ИИ — ярко выраженный имбецил без страха и упрека. Солдафоны NOD никогда не слышали слова "тактика", они не знакомы со сложной концепцией "укрытий", их мозг не способен охватить полнокровную суть понятия "отступление". Словно сказочные белые кролики, они доверчиво подбегают вплотную к нарушителю их недалекого спокойствия и дергают, дергают, дергают, дергают спусковые крючки. Между тем сердиться на них совершенно невозможно. Ведь они юниты, а не люди — вести себя по-человечески разумно им не за чем. Напротив, лишняя доля изобретательности единым махом угробит хрупкий храм атмосферы, и вы окажетесь у разбитого корыта очередного средненького шутера. Вам это надо?

Who can you trust

Помните знаменитый ролик из StarCraft? Когда земная пехота отчаянно отбрыкивается от все более назойливых волн зергов, считая патроны и моля о спасении, а над окопами величественно проплывает безразмерный космический крейсер? Идеальный образ-иллюстрация. Шум, грязь, адреналин Renegade и контрастно философское спокойствие стратегических частей серии. Земля и небо. Renegade удался только благодаря тому, что земля помнит о небе.

Renegade действительно является архитектурно честным масштабированием Command &



Пейзаж с вертолетом, двумя ракетами и жертвой. Вредная девушка-японка не дает вам покоя своими ухаживаниями: то пистолетом приласкает, то ракетой приголубит.

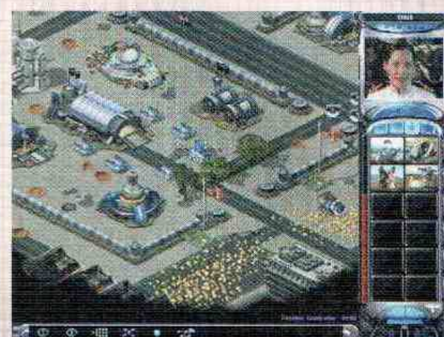


У NOD и Дарта Вейдера соседние костюмерные. Они часто меняются одежкой и вообще очень дружат.



Stealth vs. Mammoth. Идущие на смерть приветствуют тебя, "Мамонт"!

ВЧЕРА



чески вытекающими тошнотой, страхом и ненавистью. Взлетев с мастером нашим Вильямом, садиться нам велели под дедушку Крылова: "Проказница-мартышка, осел, козел да косолапый мишка затеяли сыграть квартет". (Представляете, что в .EXE думали о C&C: Renegade?)

"Может, что-то не так в консерватории?" — перефразируя известного водителя "гелендевагенов", вновь удивляемся проигрышу СССР в войне со Штатами. В ходе отчаянного налета на США (за кого бы вы ни играли) историческая родина березок потеряла премьера Романова — оный был заточен не где-нибудь, а в лондонском Тауэре. Какая дьявольская изобретательность! Пока американцы точили Романова, его фаворит и психо-теле-пат Урий (Yuri) сошел с ума, пулей смотался в ближайшее измерение и притащил, на горе всему мыслящему, летающие тарелки, мозги на гусеницах и рабов, ногтями и когтями выгрызающих из породы полезные ископаемые. Полный гагарин! Впервые со времен Dune 2 в конфликте участвуют ТРИ стороны: США, СССР и полоумный Йюри (Yuri). Yuri's Revenge получает титул "главной ужасно дурацкой чуши" и, чудесным образом извернувшись, возвращает нас в самое начало, к первому апокрифу C&C-вселенной.

Андрей Ом о Yuri's Revenge: "Играть в это, конечно, нельзя... В первой же миссии Красная А. по ошибке проваливается в кромешный мезозой и там в течение пары десятков минут палит из афтоматофф по набегающим с двух сторон сильно пикселизованным тиранозаврам. В окрестном озере в это время дружелюбно бьет хвостом его мать диплодок".

Command & Conquer, 1995 г.

Разработчик: Westwood Studios

Издатель: Virgin Interactive

Особенности: золотая медаль присуждается... Соединенным Штатам Америки! Союзники вновь побеждают СССР, Йурийя (Yuri) и все беды мира, поглощают горячее саке и самозабвенно бьют в тамтамы.

После 50 лет подобных увеселений на поверхности Земли остаются лишь GDI (Global Defence Initiative) и прячущиеся среди пингвинов Антарктиды террорис-



Вчера

ты. Во время очередной пирушки на головы империалистических вакхов с эсхатологической усмешкой рушится гигантский космический булыжник, сплошь покрытый ценным продуктом Tiberium. Новый элемент принято убирать не иначе как харвестерами, он открывает мировому сообществу путь в буддийский "золотой век".

Террористическая организация Brotherhood of NOD недовольна монополией GDI на уборку тибериума. Лидер антиглобалистов Кейн развязывает очередную войну в реальном времени.

Олег Михайлович Хажинский о Command & Conquer: "В C&C меня потрясло то, что через несколько лет по телевизору будут называть "безупречным качеством". Все было очень красиво, достоверно, правильно. Ажиотаж вокруг игры был мне совершенно непонятен, но все кричали "ах!", "ох!", вокруг летали ошметки радиоактивной капусты... Поэтому я прошел C&C до конца с большим, кажется, увлечением. И это была последняя игра от Westwood, с которой я поступил таким образом".

Андрей Ом о том же: "У меня сразу утащили диск с GDI, и я был вынужден проходить игру из конца в конец за NOD. Видеовставки долго снились мне по ночам: там был лысый Кейн, плевавшийся в камеру напалмом огнеметный танк и какой-то тип с бородкой и в берете. Ах да, в игре еще деревья умели гореть. Это было... потрясающе..."

Command & Conquer: Sole Survivor Online, 1997 г.
Разработчик/издатель: Westwood Studios
Особенности: в промежутке между Red Alert и Tiberian Sun Westwood осуществила дерзновенную попытку стать поперек себя шире — и шагнула в онлайн.

Проект стал скорее данью ("податью", "откупом") моде, чем осмысленным шагом. Несолоно хлебавши разработчикам пришлось вернуться в построенные собственными руками пределы и три года грызть побеги молодого сельдерея.



Command & Conquer: Tiberian Sun, 1999 г.
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Electronic Arts
Особенности: продолжение серии C&C прославилось непосильной для многих орфографией: окончание "an" (в слове, легко заметить, "tiberian") с патологическим упорством заменяли на "um", не только наделяя наше старое доброе Солнце начинкой из тибериума, но и находя в получившемся названии нечто сугубо нежно-славянское.

Через двадцать лет после решающей дележки тибериума Земля стала местом, совершенно непригодным для жизни. GDI укрылась от радиоактивной мутации в той самой Антарктиде с теми самыми пингвинами... Conquer. Помимо весьма функциональных и разнообразных транспортных средств, разработчики не забыли и о строениях. Кататься на багги, танках и missile launcher'ах весьма мило и удобно, но это забава, не более того. Гораздо интереснее браться за объекты вроде Hand of NOD, Refinery или даже конгломерата Silo-Airstrip-Communication Center. Авторы классических FPS не могут и в страшном сне представить себе игрока, разносящего их драгоценные уровни, их прелестные города к чертовой бабушке. В недавнем хите Medal of Honor: Allied Assault героям приходилось то и дело прибегать к услугам авиации, чтобы справиться с элементарной пушкой. В Renegade системы ПВО (SAM sites, не забыли?) "выносятся" с шиком в приправе незатейливых мужицких острот. Сидя на высоком горном отроге и неторопливо прицеливаясь в злобно вертлявые ракетные установки далеко внизу, в долине, чувствуешь себя как минимум моджахедом. Миссия, в ходе которой доводится аккуратным образом вычистить базу, походя сбивая назойливые вертолеты, и до последнего оттягивать спуск вниз, к ближнему бою, вообще гениальна. Рекомендуем настоятельно.

Вниманию Blizzard и иже с ними. Westwood вновь преподала вам неплохой урок, мы ждем вашей реакции. В частности, мы хотели бы увидеть сотворенный руками Rebel Act (авторов Severance: Blade of Darkness) слэшер по мотивам WarCraft и жесткий космический шутер во вселенной StarCraft. Неплохой экшен мог бы получиться из сырья Battle Realms (разыщите гениальных творцов Bioforge и накачайте их восточной эстетикой) и великолепный — на дрожжах оригинального проекта Warhammer. Старт дан, время пошло. Все на рудники!

Мнения об игре

Грег Кассавин (Greg Kassavin), эксперт сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**, считает Renegade неплохой игрой, но: "...проект не может соревноваться с такой классикой, как Unreal Tournament или Quake. Что неудивительно, ведь Westwood никогда не делала шутеры! Это не значит, что Renegade плох, ни в коем случае. Westwood явно набила руку на производстве увлекательных многопользовательских игр, и Renegade не исключение".

Шестизарядный Мэтт Лейендекер (Matt "SixShooter" Leyendecker), рецензент-ипохондрик сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)**, затеял вокруг Renegade воинственные танцы: "Получилась ли игра? И да, и нет. Возьмем хотя бы движок. Весьма красив, но до уровня Quake 3 ему далеко. Открытые пространства, да и внутренние уровни, выглядят совсем неплохо. Транзиции между открытыми и закрытыми областями вообще не заметны... И все равно не Quake 3". Кажется, наш многозарядный коллега пользуется единственным измерительным прибором: линейкой с насечками "Q1", "Q2", "Q3"...

А вот Ричарду Зеленохолмову (Richard Greenhill), сайт **Gamesdomain (www.gamesdomain.com)**, игра по душе: "Особенно здорово кататься на бронетехнике. К сожалению, нет знаменитых ракетных мотоциклов NOD, зато вошедшие в игру экземпляры ведут себя идеальным образом. Губы непроизвольно растягиваются в зловещей ухмылке всякий раз, когда глаза видят свободный от экипажа танк с ключами в замке зажигания!" Маньяк.





Кстати, уникальный шот: "Орка" (нечастый гость в игре) атакуют багги.



От снарядов в игре принято уворачиваться. Но только если не выстрелят в упор.



ВЧЕРА



винами. NOD, потеряв из виду вожака Кейна, забилась под землю. И те и другие наращивали обороты военной машины, пока не грянул час Ыкс. Трубачи задули в трубы, знаменосцы распотрошили знамена. Суворов сказал: "Снимаем офицерские шарфы и ждем C&C3: Tiberian Twilight".

Андрей Ом о Tiberian Sun: "Westwood рожала это ТАК долго, что казалось — там будет нечто калибра Unreal или Max Payne. На самом деле это первая игра серии, которую я не прошел до конца за обе стороны. Во вселенной появились кретинские роботы, аляповатое цветное освещение и бои в пещерах. Наш журнал написал на TS гениальную рецензию, которая до сих пор стоит перед моими глазами..."

Олег Михайлович Хажинский о том же: "К появлению этой игры мы готовились изо всех сил, но уже где-то посередине стало ясно, что шедевра ожидать не следует, что воксельные оползни и интерактивные своды дворцов не заменят никогда свободы. Это был финал, окончательный и бесповоротный. Разумеется, не самой игры, но моего к C&C "особенного" отношения. Чувства исчезли. Остался только секс".
— Александр Вершинин.



Warlords Battlecry II

(демо-версия)

www.ssg.com.au/wbc2
Жанр RTS с элементами RPG

Суть
Вторая попытка SSG избавить своих полководцев от нарколепсии выглядит значительно удачнее первой.

Особенности
Неимоверное количество рас, сказочных персонажей, волшебных слов, героических умений и миссий в нелинейной кампании. Как все это уляжется в тесном RTS-гробике, ясно пока не очень.

Разработчик Strategic Studies Group
www.ssg.com.au
Издатель Ubi Soft
www.ubisoft.com
Дата релиза Март 2002 г.
Объем демо-версии 104,9 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium II 300+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт видео-ОЗУ, DirectX 8.1.

ВЧЕРА

Warlords, 1990 г. (почти каменный век)
Разработчик/издатель: Strategic Studies Group (далее — SSG)
Особенности: King's Bounty на более высокой ступени развития, значительный акцент на Героев, мультиплейер — до 8 игроков в режиме hot-seat.



Родиной Warlords по праву считается платформа Amiga — именно там игра родилась, окрепла, возмужала, а затем обрела широкий круг поклонников, за что и удостоилась великой чести — была перенесена на ПК. Геймплей игры главным образом зависит от Warlord'ов, или Героев, имеющих полководческие способности. Любой юнит, попадая под командование Героя, получает замет-

Глас вопиющего

Олег ХАЖИНСКИЙ

Тринадцать лет назад австралиец Стив Фокнер (Steve Fawkner) придумал игру про сказочных полководцев, которой суждено было стать первой серией самого продолжительного сериала в игровой индустрии. Полководцы у него были с изъяном — сделав свой ход, они замирали в дрёме, пропуская вперед своих соперников. Усилиями современной медицины их удалось от нарколепсии вылечить, однако, удивительное дело, здоровые военачальники оказались никому не нужны. Этой весной они попробуют завоевать наше расположение еще раз.

У старика Фокнера, который возглавил проект Warlords Battlecry II лично, все в полной готовности. Под руководством нового старого арт-директора новый архитектор ландшафтов создал 67 неописуемой красоты уровней, вместе образующих архипелаг Этерии. Перемещаться между этими уровнями надо будет не последовательно, а в каком угодно порядке, и не в одиночку, а вместе со свитой верных воинов, каждый из которых хранит память славных сражений прошлого.

Населяют Этерию существа 12 национальностей, среди которых ученые насчитывают 140 отличных друг от друга монстров. Придумать 140 непохожих юнитов — задача не из простых. В частности, в Battlecry II есть "гобшутер" — катапульта, стреляющая... гоблинами, и Древний Треант, который после смерти разделяется на двух обычных Треантов (живых) и Баньши, дико орущую на врагов, что причиняет последним немыслимые, по всей видимости, страдания.

Главные персонажи Этерии — Герои — с ростом опыта приобретают различные специализации (числом 20), специальные умения (около 100), а некоторые из них способны изучать магические заклинания. В магическом мире архипелага разрешена магия 11 различных школ, а сколько всего в игре будет магических заклинаний, не знает точно никто. Говорят, более сотни. На вопрос, зачем RTS сто заклинаний, дедушка Фокнер удивленно пожимает плечами: "Это большая игра, ребятня. И потом, в Battlecry II маги научились творить заклинания самостоятельно, без вашего участия..."

В оригинальной игре, как вы помните, заклинаний было восемь десятков. Первая попытка использовать могущество брэнда Warlords для завоевания рынка стратегий в реальном времени не то чтобы провалилась... ее просто не заметили. Battlecry-раз неплохо продавался, получив весьма сдержанные отзывы в прессе и чуть менее хладнокровные среди ортодоксальных поклонников походовых стратегий. Ко второй попытке австралийцы из SSG подготовились куда более основательно. В "A Young Person's Guide To Being A Barbarian" (а всего таких руководств должна быть дюжина — по числу рас в Battlecry II) авторы называют кнопку F12 (пауза) "главной кнопкой в игре".

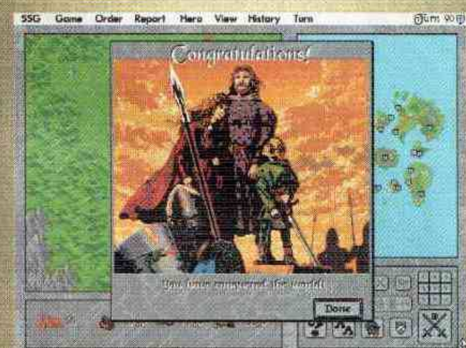
Процесс сбора четырех ресурсов упрощен до видимого предела — разработчики пытаются освободить игроков для возни с многочисленным воинством и центнером заклинаний. С издателем игры, Ubi Soft, достигнута договоренность о выделении пространства на игровом сервере Ubi.com. Для записи саундтрека был приглашен лучший кельтский оркестр Южного полушария пл. Земля. Ну а на самый крайний случай, если все перечисленное не поможет, Стив Фокнер придумал Титана — сто сорок первого юнита размером с половину монитора, который стоит треть золотого запаса

ное улучшение своих боевых качеств. Отсюда правило: Героя надо беречь как зеницу ока.

Для развлечения Героев по карте разбросаны специальные места (руины), где можно задаром приобрести пополнение к своей армии, повстречать неприятеля или получить благословение.

Цель любой миссии — захват и последующий контроль замков на карте. ПГТ служат двум целям: сбор податей и приобретение на вырученные средства войск. Любопытная деталь: после поступления на службу воинству необходимо выплачивать жалование, иначе разбегутся в самый неподходящий момент. Таким образом, содержание огромной армии чревато сами понимаете чем. Keep the balance!

Warlords II, 1993 г.
Разработчик/издатель: SSG
Особенности: hi-res, еще большее возвеличивание Героев над смертными юнитами, дипломатические интриги, битвы на суше-и-на-море, борьба за артефакты, генератор случайных карт и ставший привычным hot-seat на 8 игроков.



Продолжение серии, да какое! Яркое, облагороженное SVGA-режимом и MIDI-секвенциями — мечта. Налицо эволюция игровой механики: изрядный список нововведений не оставит равнодушным ни одного поклонника первой части. Ценность Героя усиливается многократно: теперь он может расти в уровне и повышать свои боевые характеристики. В руинах новый вид развлечений: артефакты, дающие Героям новые навыки. В храмы завезены дефицитные квесты — зазевавшегося игрока обязательно попросят выполнить ряд специфических заданий, сулящих немалую выгоду. Дипломатические опции, морские баталии и возможность дотла разворовывать захваченные города накладывают существенный отпечаток на геймплей. Безусловно, хит сезона-93!

Warlords II Scenario Builder, 1994 г.
Разработчик/издатель: SSG
Особенности: несколько новых сценариев, редактор миссий.

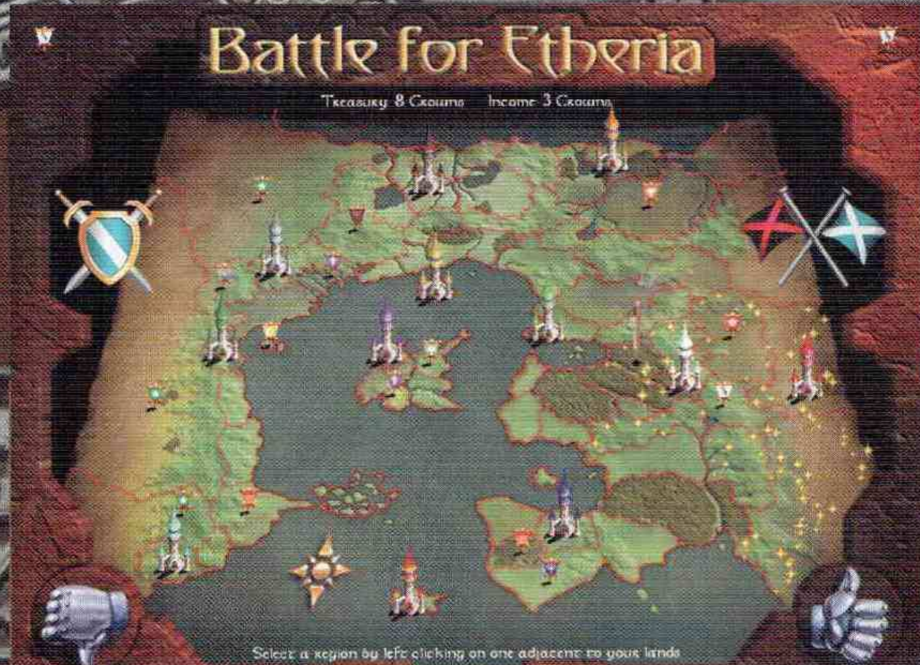
Данный продукт был бы абсолютно никому неинтересен, если бы не упоминающийся в названии Scenario Builder, позволяющий собственноручно создавать миссии, а также новые типы



Генералы песчаных карьеров при известной удаче завоюют всю сказочную страну.



На перекрестках крупных сказочных магистралей часто случаются аварии. Группы героев спешат на помощь Принцессам или спасаются от Драконов. Светофоров нет, правила не соблюдают... Вот и бьются жестоко.



Карта Этерии разбита на 67 регионов, каждый из которых скрывает увлекательную, будем надеяться, миссию.

ВЧЕРА

войск и замков. Ну кому после такого шикарного подарка нужны новые "фирменные" кампании? Правильно, только составителям пресс-релизов и прочей пиар-братии.

Warlords II Deluxe, 1995 г.
Разработчик/издатель: SSG
Особенности: новые сценарии, дополнительные утилиты для редактора миссий.

Впервые в серии появился хоть какой-то намек на сюжет, связывающий воедино все сценарии, — вступительный ролик, объясняющий всем желающим, почему они вынуждены снова и снова захватывать окрестные земли. А в остальном — все те же многострадальные Warlords II, укомплектованные сотней свеженьких сценариев, уже знакомым редактором и дополнительными утилитами для проектирования собственных миссий и карт. Продавать девелоперские инструменты по паре штук в год — несомненно, любопытный и в какой-то мере выгодный маркетинговый ход.

Warlords III: Reign of Heroes, 1997 г.
Разработчик: SSG
Издатель: Red Orb Entertainment
Особенности: использование магии, герои переходят из миссии в миссию в рамках одного сценария, многопользовательский режим: LAN, PBEM, TCP/IP, hot-seat, впервые под Windows!



Третья часть серии ни на шаг не отступает от установленных ранее канонов: в центре внимания Герои и замки, а остальные участники шоу активно водят вокруг них хороводы.
Расширенная система развития Героев, включающая различные виды магии и спецспособностей, призвана еще сильнее разнообразить игропроцесс. Кроме восторгов по поводу обновленной графики и звука добавить к вышесказанному особенно нечего, хотя и очень хочется.

Warlords III: Darklords Rising, 1998 г.
Разработчик: SSG
Издатель: Ubi Soft
Особенности: дополнительное всё (кампании, миссии, юниты, заклинания etc.), редактор миссий.



средних размеров страны и одним махом может расправиться с любой этерийской армией. Вырастить такого при желании сможет любой, даже самый слабый, игрок.

Порядки на Этерии

Первые минуты в Battlecry II менее всего напоминают о стратегической игре. Игрок всецело поглощен генерацией Героя. В демоверсии на выбор предлагаются четыре опытных молодца различных рас и профессий, однако ложная гордость не позволяет прибегать к услугам наемников, и мы создаем своего собственного Парня. Да, полководец первого уровня едва ли сильней комара, зато сколько впереди путей и дорог, сколько классов и специализаций ("торговец", "шаман", "маг", "рыцарь" и еще тьма) — и этот путь мы просто обязаны пройти вместе.

Принципиальный момент в Battlecry II: учрежденный нами Герой военно-орущего труда без проблем перемещается между одиночной кампанией (нелинейной до неприличия), тренировочными skirmish-потасовками и многопользовательской игрой. Запаса уровней, заклинаний и волшебных предметов хватит, чтобы в игре никогда не появилось двух одинаковых Г. Главное действующее лицо Battlecry II не расстается со своей свитой — группой воинов, выбранных игроком. Свита перемещается вместе с Г. из миссии в миссию, набирает опыт и умения и вскоре, по замыслу разработчиков, становится частью семьи играющего, располагаясь где-то между папой и младшим братом.

На заднем плане всего этого РПГ-перформанса располагается собственно игра. Оказавшись в очередной сказочной провинции вместе со своими приспешниками, Парень принимается возводить здания и захватывать ресурсы. Через пять-десять минут после начала миссии, когда добыча полезных ископаемых поставлена на поток, а инфраструктура "базы" достаточным образом развита, он может отправиться погулять. Окружающие леса не только скрывают притаившегося где-то соперника, но и хранят множество тайн, разгадка которых может принести немало приятных сюрпризов. Да, вы правы, я говорю о квестах, которые Г. может получить в классических для игр серии Warlords местах — схронах и укрытиях.

Не все задания могут оказаться молодому искателю приключений по зубам, поэтому путешествовать следует непременно под охраной. Набив немало шишек с ИИ персонажей в первой части игры, авторы предлагают теперь целую палитру различных команд для наших подчиненных. Здесь есть практически всё — от "стой прямо" до "лежи смирно", включая знакомые по Baldur's Gate "magic attacker" и "magic defender".

Пока "база" в четыре "лагеря" печатает юнитов (прошу прощения за сленг, но разработчики настаивают на "многоканальных" исследованиях и производстве, по крайней мере для расы "варваров"), ударный отряд во главе с первым лицом стремительным вихрем уничтожает аванпосты неприятеля, подрывает, так сказать, основы его материального благополучия, а заодно борется с разбуженными по неосторожности силами мирового зла, что поднимаются из глубин очередного памятника староэльфийской архитектуры.

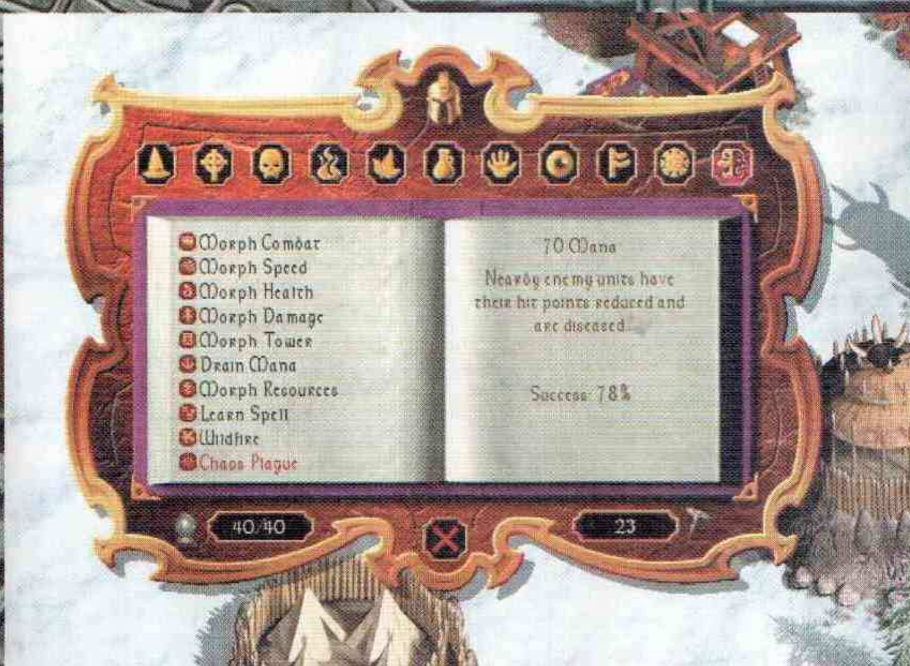
Когда ударная группировка наконец собрана, а все необходимые "апгрейды" проведены, приходит время Последней битвы. Контролировать ее течение, учитывая количество принимающих участие в рукоприкладстве персонажей и качество анимации, невероятно сложно, отчего игрок начинает



Всякое возможно в волшебном мире Battlecry II. Среди прочего — мгновенный переход из зимы в лето. И обратно.



Разработчики даже не пытались сдерживать себя при выборе физических размеров своих персонажей. Больше — лучше. Это правило действует в Battlecry II безотказно.



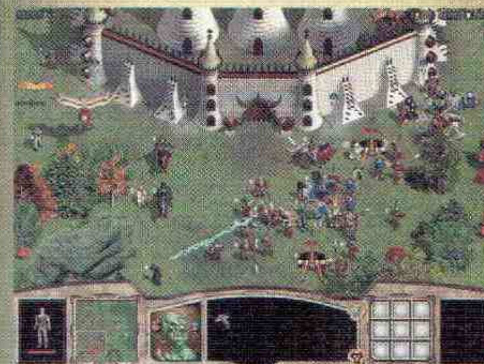
Список доступных нашим Героям магических заклинаний повергнет в шок даже поклонников РПГ.

ВЧЕРА



Что бы вам ни говорили, это не новая игра и даже не аддон, а всего лишь переиздание старой доброй Reign of Heroes под видоизмененным названием и по новой цене. По замыслу разработчиков, Darklords Rising должен был осчастливить общественность и дать ей (цитирую пыльный пресс-релиз) "все то, чего так не хватало в оригинальной игре". Судя по списку нововведений, игровая общественность прямо-таки места себе не находила в ожидании четырех дополнительных кампаний, 15 сценариев, пачки новых юнитов, Героев, заклинаний и прочей полагающейся аддону мелочевки. Более того, если верить разработчикам, ИИ был extremely improved, что действительно немаловажно для игр подобного толка. Еще одним условно-достойным оправданием существования данного продукта является наличие на диске редактора сценариев, растягивающего часы геймплея до бесконечности.

Warlords: Battlecry, 2000 г.
Разработчик: SSG
Издатель: Strategic Simulations Inc. (SSI)
Особенности: перевернувший неподготовленные желудки с ног на голову уход в смежный RTS-жанр, слабая попытка отбить у WarCraft сданные позиции, герои свободно переходят из кампании в skirmish, multiplayer и обратно.



Побочный продукт производства, переводящий turn-based-серию в реальное время, Иван Варлордович меняет профессию. Игра оказалась бы самым тривиальным WarCraft-клоном, если бы не одно "но": Героев никто не увольнял, и они по-прежнему занимают ключевые позиции в геймплее, не потеряв ни одного из своих спецнавыков. Герои переходят из миссии в миссию, растут в уровне и совершенствуют свои умения, тем самым оказывая на подчиненных положительное

ВЧЕРА

воздействие. Согласитесь, для RTS звучит довольно необычно. Место замков заняли шахты, производящие необходимые для формирования ВС ресурсы, — весьма распространенная в RTS-кругах метода.

Дабы переход от пошагового режима в реальное и очень шустрое время (...а они как рванули!) не отпугнул почитателей предыдущих серий, в игре предусмотрен режим паузы, во время которого можно не торопясь раздать приказы, в деталях разъяснив план-задачу каждому юниту индивидуально.

К сожалению, несмотря на то что игра оказалась умна, красива и местами самобытна, некоторые товарищи не оценили переход от ТВ к RT. И это в наше с вами время, когда С&С — никакая не стратегия, а легендарный X-COM перемерил все жанры.

Warlords IV, 2002 г. (почти далекое будущее)
Разработчик: SSG
Издатель: Strategic Simulations Inc. (SSI)
Особенности: редактор миссий, динамическая кампания, тактические битвы.

Еще не вышедший сиквел заставляет сердце заслуженного ветерана биться чаще — и есть отчего. В отлаженный, отточенный и сбалансированный геймплей активно добавляют новые элементы. Замки, за которые так яростно сражались наши предки, потеряли свой сакральный смысл: теперь их можно будет не только разрушать, но и отстраивать, а отдельные постройки — неоднократно модернизировать. Чувствуете чуждые веяния? Более того, разработчики, вроде как следуя просьбам поклонников серии, осмелились ввести в игру тактические сражения... Не паникуйте, никакого реального времени, все HoMM-подобно. Нелинейная динамическая (что бы это ни значило) кампания призвана повысить интересность геймплея. В частности, захват отдельных провинций и областей будет оттягивать час решающей битвы, но зато даст дополнительные бонусы. Есть над чем призадуматься.

В завершение хочется отметить тот факт, что новая игра будет распространяться в комплекте с редактором миссий и никаких аддонов ждать не придется вовсе. Наконец-то SSG начала взрослеть.

— Александр Металлургический.





искать спасения в кнопке F12 или же просто пристегивает ремни безопасности и закрывает глаза, пуская дело на самотек.

Конечно, далеко не всякая миссия из 67 возможных (но необязательных!) превращается в кровавый и бессмысленный массакр в лучших традициях трэш-RTS. Нет, авторы обещают и магические дуэли между Героями один на один, и миссии-"покушения", что ждут нас в хрупкой тиши подземных лабиринтов, и осаду крепостей.

Главное между тем приключается не в гуще боя. В финале миссии Герой и его команда, как правило, набирают достаточно опыта для увеличения уровня. Даже в случае полного разгрома мы все равно имеем возможность распределить некоторое количество очков опыта между многочисленными характеристиками Героя, добавить специализацию, умение или волшебное слово. Расширив таким образом способности своего персонажа, глупо не проверить его новые таланты в следующем сражении — будь то новый виток кампании, skirmish или сетевая игра. К счастью, в демо-версии оставлена лишь малая часть грядущего изобилия...

Дайте еще огня

Итак, все готово. К тому моменту, когда вы будете держать этот номер в руках, Warlords Battlecry II выйдет в Европе. Трагедия момента заключается в том, что эта эпических размеров и бездонных возможностей RTS имеет весьма призрачные шансы на успех. И дело не только в том, что поклонники серии с десятилетним стажем ангажированы грядущими Warlords и конкурирующим Heroes of Might and Magic. И даже не в том, что Warlords Battlecry II появится практически одновременно с WarCraft III и до конца дней своих вынуждена будет оставаться в тени великого потомка, которому на старости лет решила подражать.

Игра... при всей своей ладности получается удивительно несовременной, крупногабаритной, слишком неуклюжей для нашего времени. А время у нас сейчас подходящее для аккуратных, компактных, герметичных игр с доступными правилами и строго дозированными элементами актуальных жанров. Работать такие проекты в SSG не умели никогда. На другом конце света построили пушку невероятного калибра, которая методично стреляет в одну и ту же точку. И главное тут — вовремя оказаться в зоне поражения. Понимаете? Мы вас предупредили.



THE DRUID KING

www.haemimont.com/druidking

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Таким мог бы быть WarCraft III, не узнай в своей время Blizzard об аппаратном сглаживании текстур.

Особенности

Душераздирающая (в самом позитивном смысле этого слова) графика, наконец-то убедительные масштабы, отсутствие ограничения на количество юнитов на поле боя.

ТРИБЬЮТ

Андрей ОМ

Иногда, выводя в ночи очередную хулу в адрес очередного старътрека, я ставлю на перманентный replay трек Funky Porcini "Surge", чтобы не отвлекаться на перемену дисков. С играми так не получается: не поверите, но проходить по двести шестнадцатому разу WarCraft II может и надоесть. Именно для таких случаев и существует продукция болгарской компании Haemimont Interactive — вспомните Tzar.

Сущность The Druid King (DK) почему-то хочется передавать в поп-культурных музыкальных терминах: то не альбом ремиксов, то не B-sides, то не Live. То трибьют. Творческое переосмысление наследия Blizzard в рамках невысокого бюджета. В моей коллекции звуковых нонсенсов есть экспонат, вполне соответствующий в эстетическом смысле произведению Haemimont: затеянная двумя сумасшедшими британскими анархистами Биллом Драммондом и Джимми Каути (Bill Drummond и Jimmy Coutey) компиляция Acid Brass. Там натуральный духовой оркестр усатых шахтеров Williams Fairey Brass Band, вытащенный Др. и К. из какого-то особо медвежьего угла графства Уэлльс, с огоньком исполняет вживую такие электронно-дискотечные нетленки, как "What Time Is Love?" The KLF и "Future" LTJ Bukem.

То есть дико и по всем параметрам вторично, но при близком знакомстве — запредельно весело. Оттого, что подобные Acid Brass и Druid King вещи существуют на свете, мне дышится значительно легче.

RAZORSHARP

Девелоперам, определенно, нужно лечь на операцию по усекновению своего специфического чувства юмора, каковое со времени Tzar не только не изменилось к лучшему, но явно дало злокачественные осложнения. Совсем не Монти, никак не Пайтон. Так, между нашим героем и друидом в первых же кадрах tutorial происходит следующий диалог:

"Друид: Знаешь, почему Павониус скачет на белой лошади?

Герой: Потому что ему нравятся белые лошади?

Друид: Нет, идиот, потому что все герои скачут на белых лошадях!"

Невероятный будет простор для применения локализаторских талантов.

Помимо Tzar, сегодня нам икается еще и Age of Empires/Kings/Mythology: главные роли в DK исполняют вполне исторического вида галлы и римляне. Подчеркнуто соблюдаются масштабы и аутентичность архитектуры: пехота правдоподобно прячется внутри зданий, римские поселения похожи на сильно улучшенную версию Caesar II (чувствуем принципиальную разницу в жанрах, да?), а галлы, в соответствии с исторической достоверностью, живут в сараях.

Вообще, все очень красиво. Деревья в высоких разрешениях, нежный fog of war, нестыдное количество цветов. Пехотинцы-варвары передвигаются развязной походкой чернокожих обитателей славного района Брикстон, что в Лондоне. "Wassup — want some?" Скриншоты из полной версии, присланные нам издателем, демонстрируют роскошнейшие сражения ОГРОМНЫХ кораблей (опять же масштаб!), когорты, марширующие по свирепой северной красоты пейзажам, и живописные руины, каждая обгорелая веточка в которых нарисована вручную. Плюс мощная магия вроде ядовитого тумана на несколько экранов, для производства которого придется приносить в жертву оптовые партии священников.

В общем, жанр с гиканьем и топотом унесся в трехмерное послезавтра, оставив Haemimont тихо возделывать лучший, наверное, 2D RTS engine на сегодня. Не считая Commandos 2.

"У ЕЙ ВНУТРЕ"

Насколько можно понять из skirmish-режима, коим ограничивается демоверсия, помимо приятной внешности DK обладает изрядными концептуальными новациями, некоторые из которых игре на пользу, другие — наоборот.

Так, искусственный интеллект грамотно обращается с формациями, избавляя нас от целого букета тяжких нервных расстройств: скажем, отряд пеших мечников без напоминаний группируется поближе к герою, потерять которого в бою никак нельзя. Группа войск, "приаттаченная" к главгерою, становится чем-то вроде его личной гвардии, обзаводится желтыми рамками вокруг себя вместо обычных белых и постепенно растет в опыте и умениях. Отдавать этим ребятам персональные прика-

Разработчик	
Haemimont Interactive	www.haemimont.bg
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Издатель в Европе	
Pan Interactive	www.paninteractive.net
Дата релиза	Май 2002 г.
Объем демо-версии	210 Мбайт

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 900+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 8+ Мбайт), DirectX 8.0.

Говорят разработчики

На вопросы редактора сайта Strategy Planet (www.strategyplanet.com) отвечают программист Haemimont **Александр Андонов** и главдизайнер **Габриэль Добрев**: "В игре нет искусственного лимита на максимальное количество юнитов. Просто нет – и всё. Вы можете произвести столько войск, сколько сумеете контролировать и прокормить. Другое дело, что отнюдь не все вопросы в игре снимаются лобовой атакой всех наличных войск: иногда исход сражения могут решить два десятка тренированных юнитов под водительством единственного героя...

ИИ выдрессирован нами самым строгим образом: так, все члены боевой группы обладают знаниями о враге, который находится в поле зрения только одного из участников группы. Если юнит патрулирует местность, то он увидит проходящего рядом недруга, уничтожит его и вернется на свой пост – и все это без малейшего вашего участия".



В комплект поставки игры будет входить редактор миссий, посредством которого за пять минут можно слепить Стоунхендж.

зы отныне необязательно: будут делать ровно то же, что и герой. Распустить назойливых защитников, неотвязно следующих за рыцарем повсюду, можно одним движением мыши. Вообще, все устроено так, чтобы симбиоз "герой — армия" работал наилучшим образом: к примеру, только наш Кутузов умеет отступать (и, следовательно, успешно работать разведчиком) — все остальные юниты бьются насмерть.

Посредством опции Train Units гвардейцев можно даже стравливать между собой в потешных схватках, отчего они набираются синяков и опыта. Не без нонсенсов: по странной девелоперской прихоти группа пехотинцев может на ровном месте организоваться в чудовищной силы катапульту, чья скорострельность напрямую зависит от количества засевших в ней юнитов. Если делом заняты сразу десять человек, катапульта начинает изрыгать огненные шары примерно раз в секунду.

Зато есть любопытные находки в системе ресурсов: золото регенерируется автоматически посредством своевременной уплаты населением налогов, а пища, как ни странно, производится крестьянами на фермах, вынесенных за городскую черту. Если колхоз находится в отдалении от столицы, самостоятельно в наши закрома продукты транслироваться не будут — придется организовывать караваны (не забыв оснастить их тяжелой охраной). Все это звучит несколько коряво, на практике же сообщает игре известную живость и дает головному мозгу, в который последними годами накрепко вбита копируемая всеми подряд структура менеджмента войск и ресурсов WarCraft/C&C, простор для манипуляций.

"Кофеин и стратегическое планирование" — такой вариант ответа на вопрос об идеальном завтраке я выбрал, проходя единственный в своей жизни онлайновый тест "Кто из персонажей "Криминального чтива" — вы?".



Мне тяжело это говорить, но так мог бы выглядеть WarCraft III, не стань аппаратное ускорение трехмерной графики широко доступным развлечением.



Форменный, говорю же, градостроительный экстаз вроде Caesar II. Кажется, это первая RTS, столь скрупулезно соблюдающая масштабы.



ARX FATALIS

www.arxfatalis-online.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Неофициальный ремейк Ultima Underworld. Имеет равные шансы как на провал, так и на головокружительный успех. Все зависит от того, насколько зрелым на свет появится релиз.

Особенности

Злосчастная система начертательной реализации заклинаний. Жабский интерфейс. И тем не менее большие надежды: ведь концепт Ultima Underworld привлекателен даже в столь искореженном виде.

Сейчас на меня не на шутку обидится Комитет по Защите Прав Несовершеннолетних. А Фонд Гуманитарной Помощи Юным Имбецилам будет еще долго раздавать на улице агитки революционного содержания: что-нибудь в духе "Scar is a stinker". Потому что (слушайте все) я утверждаю: физические наказания по-лез-ны. Они работают — в отличие от слюней по лавке. Ничто так не освежает детский разум, как душевная взбучка, преподанная любимым учителем в минуты воспитательного восторга.

Разработчик	
Arkane Studios	www.arkane-studios.com
Издатель	
Fishtank Interactive	www.fishtankgames.com
Дата релиза	Весна-лето 2002 г.
Объем демо-версии	150 Мбайт

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0+, 181 Мбайт на жестком диске.

РУКОБЛУДИЕ

Александр ВЕРШИНИН

Таскал девчонок за волосы? За ухо — и в угол — пингвинить на одной ноге до конца урока. Плевался из трубки виноградными косточками, строил мерзкие рожи учителю и вел себя звероподобно? Розги, непременно, спасут кипящий детский мозг. Подумать только, пара вовремя приложенных ударов линейкой (или предметом сходной судьбоносности) по шаловливым детским ручонкам могла предотвратить появление в этой части Галактики чудовищного кукрыникса, демонстрационной версии ролевой игры Arx Fatalis.

ПАПА?

— Буратино?

На том этаже аида, куда попадают все умершие софтверные компании, царит необычный хаос. Тюремщики пеленают взбеленившуюся Origin и упекают несчастную в карцер, где она еще некоторое время ломает зубы о грубый бетон стен и воет на луну. Тремя кругами выше по стенам бегает Тулуз Лотрек, чью злосчастную биографию экранизируют уже в седьмой раз (и неизменно бессовестно перевирая) за какие-то пятьдесят лет. Origin осознает собственное бессилие и лишь тихонько шепчет дни напролет: "За что?".

Мы — ветераны. Мы — плотники. Мы — врачи, грачи, хвощи. Мы тоже недовольны. Светлая память любимой игры поругана. Мошенники берут наше детство (отрочество, юность, зрелость), нашу обожаемую Ultima Underworld (UU), и кривыми узловатыми горлумовыми пальцами лепят из нее церетелиевских колумбов. Авторы Arx Fatalis не скрывают, нет, они гордятся фактом бессовестного заимствования у UU всего-всего с последующим полуперевариванием и победоносной отрыжкой. Если бы Иуда Искариот Нормана Джуисона (Norman Jeweson) пел, как кэспэшник, подающий надежды молодой режиссер подавал бы их из глубокого холодного колодца посреди канадской тундры. Самого Скорсезе (Scorsese, Martin) некоторое время отчаянно мурыжили сторонники книжного варианта одной хрестоматийной истории. А ведь светлая голова!

И кто она такая, эта, простите, Arkane Studios, чтобы доить НАШИ хоругви?

ЭСОУЭС

Самое обидное: ведь ребята не без искры.

Но наглые и ленивые. Ни одну из поставленных перед собой задач они не выполнили. Кроме, разумеется, обязательства выпустить демо-версию-кровь-из-носу. Arx Fatalis катастрофично нестабильна — на определенном этапе она вылетает в систему сразу после загрузки спасенной игры. Петля крутится до бесконечности.

Маленький уродец интерфейс, очевидно, сибаритствовал уже несколько десятков лет в самой глухой пещере игростроения — пока его не вырвали с корнем и не пристегнули к Arx Fatalis. С графическим движком произошла обратная история. Горемыка был на пороге важного достижения, когда его огрели по голове (тяжелая травма, местами невосполнимый ущерб ментальному здоровью) и скрестили с интерфейсом, о котором смотри выше. На самом деле в игре потрясающие эффекты: освещение в целом, яркая оригинальная магия, вода, огонь, но благодаря обилию непростительных графических ляпов их блистательное обаяние скрадывается, тускнеет. Низводится до нуля. Ну разве способствуют пищеварению то и дело дефилирующие в поле зрения рваные куски собственного тела — бревном в глазу стоит то берцовая кость, то деформированный до неузнаваемости локоть? Единственный и неизменный вид от первого лица становится пугающе анатомическим.

Организация ближнего боя была слегка недоработанной еще в Ultima Underworld, помните? Доставляла определенные неудобства. Вызывала чувство легкой досады. Прошло десять лет. Схема, абсолютно иден-

Мнение об игре

"Графика и звук на данной стадии разработки выглядят, грубо говоря, средневековыми. Текстуры, освещение и модели персонажей несколько... гм... бедноватые. Ну, знаете, что-то типа Thief, только без соответствующей атмосферы. Конечно, до релиза еще остается немного времени и многое можно успеть..." Ролевой специалист сайта **Gamesdomain (www.gamesdomain.com)** Джеймс Кэй (James Kay) пока не решил, будет ли он смотреть на Arx Fatalis оптимистично или пессимистично.

тичная упомянутой, триумфально инкорпорирована в Arx Fatalis. Ругаться? Топтать? Да судит этих извращенцев японский бог!

Подчистую слизанная из UU основанная на рунах магическая система намеренно (повторяю: намеренно, обдуманно!) усложнена начертательным алгоритмом реализации заклинаний. Нет слов, смотрится модно. Стильно. Круто. Технологически и концептуально продвинуто. Но выживете ли вы, если для избавления от занесенного над вами топора вам придется воспроизвести по памяти "Сагу о Форсайтах" с точностью до запятой? Забыл сказать, карандаш приходится держать пальцами ног. Ага?

Мучительно зажав клавишу Ctrl, выписываем мышью странные зигзаги. Отрисованная в пятьдесят первый раз руна по-прежнему не опознается. Возможных вариантов дальнейших действий несколько: а) взяв мышь за хвост, раскрутить ее на манер пращи и торжественно угодить себе в висок; б) не эстетствовать и пробить головой радостно искрящийся очередной непринятой руной экран монитора; в) без утайки отписать в журнале Game.EXE о травматическом идиотизме происходящего, обрить голову, удалиться в горы.

СИЖУ, БРЕЮСЬ

Игра клаустрофобично темная. Модели уродливые. Баги глазеют из каждого угла. Но мир... Он ультимовский. Сложный. Многогранный. Живой. За то и любили.

Сердце предательски ёкает, когда со вздохом вспыхивает принуждаемый спеллом факел. На полу знакомые нажимные панели — на них принято класть тяжелые предметы. Задумываешься, как починить сломанный подъемник. Непроизвольно, играючи, тренируешь отрисовку рун. Привычно обчищаешь трупы. Воинственно размахиваешь любимым оружием, берцовой костью почившего соплеменника. Бродишь по колено в воде и в искреннем изумлении застываешь около лучащейся чистым золотом кувшинки. Слушаешь песню ветра.

Arx Fatalis может быть очень хорошей игрой. Если у ее неопытных, нерадивых авторов хватит таланта и терпения довести проект до ума. Отловить баги. Дать в морду интерфейсу. Поработать над боевой системой. И так далее и тому подобное — список безразмерен и скучен. К тому же журналист не нянька, не продюсер и не бета-тестер. Он — ехидное существо с непредсказуемым характером и дурными манерами. В шестидесятые журналиста звали "врагом", в чем есть доля святой правды: пусть только попробуют, мерзавцы, выпустить релиз демонстрационного уровня выделки.

P.S. За "Ультиму" обидно.
P.P.S. Желаю мира во всем мире!



Кость — гоббЛЕР. ГоббЛЕР — кость. Кость, проломи череп гоббЛЕРу.



Кувшинки получаются у художников гораздо лучше, чем люди. Ботаники...

У третьей морды невероятно потр... панный жизнью вид. По-хорошем... парню лучше немедленно сесть ... сать "Москву-Петушки", неже... шляться по подземельям с дубь... наперевес.



Мой закованный в отребье герой может ударить вас наотмашь костью восьмого уровня. Сдюжите?



Бояться не стоит. Магический спелл лишь немного изменяет палитру. Сразу оговоримся: с рукой он ничего не делает. Она такая с самого начала. Худая. Длинная. Нечеловеческого обаяния рука.



БЕТА-ВЕРСИЯ

Продолжение "Века парусников-II"/Age of Sail 2. Потомок некогда походовой и шестиугольной стратегической игры на глазах превращается в популярную RTS на военно-морскую тему.

Особенности

Выдающийся редактор кампаний, значительно упрощенный интерфейс управления, новый ИИ и масса сюрпризов для владельцев графических акселераторов средней ценовой группы.

ИЗ-ЗА ОСТРОВА НА СТРЕЖЕНЬ

Многочисленные студии московской компании "Акелла" тщательно замаскированы в окрестностях станции метро "Фрунзенская" и на первый взгляд не отличаются от обыкновенных подвалов. Однако опытный спецкор Game.EXE способен сразу же дезавуировать работающего вторые сутки подряд программиста от бабушки с продовольственной сумкой наперевес. Каким образом? Очень просто. Сотрудников "Акеллы" выделяет покачивающаяся походка, какая бывает лишь у людей, только что променявших корабельную палубу на земную твердь...

Олег ХАЖИНСКИЙ

Передаем краткое содержание предыдущих серий. Чрезвычайно популярная в седой древности настольная стратегическая игра Age of Sail от Talonsoft много лет назад приобрела потомка с аналогичным названием. Страшная, как и все, к чему прикладывает руку Talonsoft, электронная версия Age of Sail снискала среди поклонников морских варгеймов всемирную известность и славу. Удачная игровая система, позаимствованная из настольной версии, плюс невероятная вычислительная мощь Pentium 100 обеспечили Age of Sail уверенное лидерство на виртуальных морских просторах. Шли годы, и некоторые варгеймеры начали жаловаться на то, что игра стала работать на их новых компьютерах слишком быстро. Мол, они не успевают отслеживать перемещения фишек, обозначающих корабли, по шестиугольному полю.

Другими словами, пришло время Age of Sail 2. Великое счастье для игры, что где-то в районе Take 2/Talonsoft в это время прогуливалась "Акелла" со своими (я уже говорил, и готов повторить еще) великолепными "Корсарами" (известными за границей как Sea Dogs). В результате Age of Sail 2 ("Век парусников-II") обрел разом и нового разработчика, и новый движок. А мы с вами — самый графически совершенный варгейм за всю историю прогрессивного человечества.

ВЕК МИЛЛИМЕТРОВКИ

Трехмерную инкарнацию Age of Sail варгеймеры приняли на ура. Верите вы этому или нет, но на Западе эту игру ожидал успех еще больший того, что достался "Корсарам" (великолепным). Почему Age of Sail 2, игра, ориентированная на довольно специфический рынок любителей тактических морских сражений, обогнала самобытный и крепкий клон всеми любимых Pirates!, объяснить трудно, но факт остается фактом. Спустя несколько месяцев после выхода Age of Sail 2 разработчики с удивлением обнаружили в Интернете множество сайтов, посвященных... своей игре.

Вокруг нового варгейма мгновенно образовалось сообщество виртуальных мореплавателей (средний возраст — 44,3 года), которые использовали игру в качестве инструмента для выяснения отношений. Романтики до мозга костей, люди начитанные и в высшей степени культурные, они общаются на форумах языком средневековых романов и не знают, что такое "клан". Одно из самых хорошо организованных сообществ, Sea Lords (www.sealords.com), поддерживает гигантскую ролевую игру, многочисленные участники которой сначала поделили между собой государства, корабли и адмиральские должности, а затем принялись сражаться.

Титанических размеров карта поделена на четыре сотни квадратов, каждый из которых — специально созданный уровень Age of Sail 2. В соответствии с хитроумными правилами эскадры перемещаются по миллиметровке в виде булавок с флажками, и, когда корабли противоборствующих сторон оказываются в одном квадрате, Мастера игры организуют между участниками поединок в Интернете. Захватывающее времяпрепровождение, которое может длиться годами, требует от мореплавателей строжайшей дисциплины и высокой мотивации. Ребята они еще более радикальные, чем "вирпилы". Вирпилы признают, что большую часть времени проводят на земле, в реальности, лишь иногда совершая боевые или гражданские вылеты. "Вирморы"

Разработчик	
"Акелла"	www.akella.com
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru
Издатель на Западе	
Global Star Software	www.globalstarsoftware.com
Дата релиза	1 квартал 2002 г.

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II 350), 32 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт видео-ОЗУ, 300 Мбайт на жестком диске.

же постоянно находятся в двух местах одновременно — за компьютером в наши дни и в открытом море две с лишним сотни лет назад. Чтобы не запутаться, они сопровождают свои форумные записки информацией вроде "Presently on detached duty, at sea, off of Whidbey Island 48N 21' 22" by 122W 50' 16"". Такие дела.

ДАЛЕЕ

Стоит ли говорить, что продолжение игры, ранее планировавшееся как стандартный аддон (несколько новых кампаний плюс редактор сценариев) в условиях всемирного обожания и любви расцвело и превратилось в нечто большее, а именно в Privateers Bounty: Age of Sail 2, что, по мнению маркетологов, на русском языке означает "Рыцари морей".

"Рыцари морей" ориентированы на выполнение двух, кажется, совершенно противоположных задач. С одной стороны, игра модернизировалась с учетом пожеланий и в тесном контакте с варгеймерским сообществом. С другой стороны, "Рыцари морей" становятся ближе массовому рынку поклонников RTS, в силу того, что значительно упрощается интерфейс управления, среди действующих лиц появляются воздушный шар-бомбардировщик, деревянная подводная лодка и первый в мире теплоход.

За полгода, прошедших с момента начала работ над "Рыцарями морей", программисты успели как следует перетряхнуть код физического движка, оставив от прежнего процентов 20. Установка была такая: освободить компьютер от рассчета того, что никто не замечает, и бросить его вычислительную мощь на обработку задач, всем понятных и всеми видимых. Например, в "Веке парусников-II" рассчитывались траектории движения каждого ядра во время бортового залпа. Перемножьте количество пушек на борту среднего парусника на количество кораблей, участвующих в сражении (до 70), и отодвиньте ваш компьютер от батареи центрального отопления.

Освободив процессор от ненужной работы, разработчики тут же загрузили его снова. Визуализация морских баталий в "Рыцарях" стала куда достовернее. Модели кораблей существенно обросли полигонами и стали отбрасывать умопомрачительно красивые тени. При попадании деревянная обшивка разлетается на куски, и за кораблем остается плавать гора мелких ошметков. Пожары могут возникнуть теперь в любой точке плавсредства и постепенно распространиться на весь корабль. Гибель парусников смотрится теперь куда более динамично — они не просто с утробным бульканьем опускаются на неглубокое дно, но и оглушительно взрываются, используя максимальное количество пиротехнических эффектов.

Камера в новой игре получила куда больше свободы, однако взглянуть на происходящее глазами матроса разработчики нам все еще не позволяют. Простите, но ни один компьютер пока не способен справиться с демонстрацией морских сражений эпического масштаба от первого лица. Для любителей "сделать покрасивее" авторы предлагают "драматический" облет камеры — зрелище действительно стоящее, особенно во время заката. К слову, о погоде: "Акелла" обещает дождь, снег и даже самый настоящий шторм. Во время шторма, кстати, капитаны были вынуждены притапливать нижнюю палубу своих кораблей, чтобы увеличить их устойчивость. В результате боевая мощь парусников снижалась, а значит, у более слабого противника появлялся шанс.

ПРОЩЕ — ЛУЧШЕ

Интерфейс приобрел множество значительных и одно революционное изменение. В новой игре корабли управляются стандартным для всех RTS методом point & click. Борьба с ветрами и штурвалами, которая выводила из себя одних и приводила в восторг других, уходит в прошлое. Впрочем, нет, не уходит. Разработчики оставили этот режим для опытных игроков.

Все прочие пользуются благами цивилизации: выбрал рамкой группу кораблей, присвоил им номер, тремя щелчками мыши набросал траекторию движения — и наслаждаешься морскими пейзажами. Электронные капитаны самостоятельно бросают свои корабли с галса на галс и управляют парусами, пытаясь выполнить ваше указание. По правой кнопке из глубины моря всплывает контекстно-ориентированное меню, в котором собрано все, что вам приходилось выискивать в предыдущей версии: формации, управление командой (здесь все стало существенно проще) и так далее. Работа со строем кораблей, которая в "Веке парусников-II" была сущим кошмаром, в "Рыцарях" упрощена до предела. Корабли сами выстроятся как надо в процессе движения к указанной точке. Курсор мыши обрел зрение и теперь самостоятельно может отличать паруса от корпуса. Стоит лишь щелкнуть мышью в нужном направлении, и артиллеристы без лишних вопросов примутся за дело.

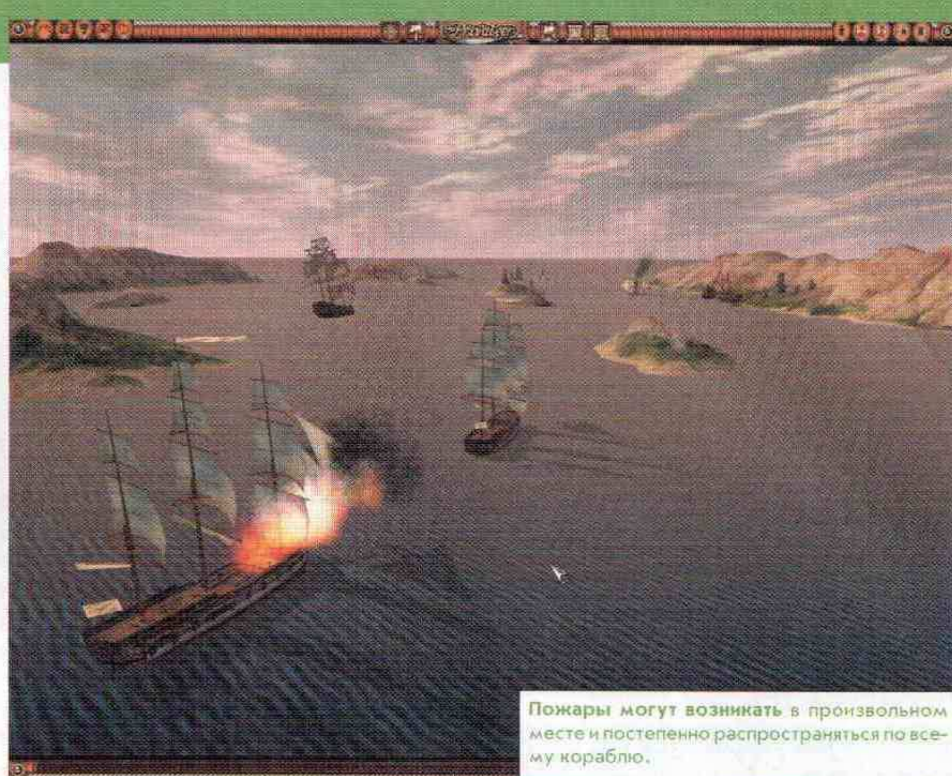
НЕМНОГО РПГ И ХОРОШИЙ РЕДАКТОР

Поклонники Age of Sail 2 игру моментально взломали, создав собственные инструменты для редактирования игровых параметров и генерации собственных сценариев. В "Рыцарях морей" их ждет потрясающий подарок — настоящий редактор сценариев и кампаний и полностью открытый интерфейс. При желании игроки могут создавать свои объекты, добавлять новые текстуры, созидать ландшафты. Про такие мелочи, как редактирование многочисленных характеристик кораблей, я даже не говорю. Редактор кампаний позволяет объединять отдельные сценарии в древовидный граф, другими словами — создавать совершенно нелинейные кампании с множеством финалов. Это виртуальным адмиралам вместо миллиметровых карт.

Для игроков попроще в "Рыцарях морей" к "обычному" набору всех известных науке исторических баталий предлагаются три "приключенческие" кампании. Флибустьеры, поиски сокровищ, интриги — вы понимаете. Дизайнеры "Акеллы" всеми силами стараются скрыть от игроков "варгеймерское" прошлое "Рыцарей" и в своих сценариях пытаются перейти на "личности". Как и прежде, в перерывах между сражениями игрок чинит свои корабли, покупает новые и тренирует команду. А чтобы еще больше привязать игрока к своему морскому альтер-эго, авторы поощряют размещение собственных фотографий в красном углу экрана и дарят победителям ценные призы, которые на дальнейшее продвижение по сценарию никак не влияют, а просто хранятся в сундуке и греют душу воспоминаниями. Насколько это поможет, станет ясно очень скоро. "Рыцари морей" появятся на прилавках магазинов весной-2002.



Всплывающие контекстно-ориентированные меню предельно упростили процесс управления командой. Щелк — и готово!



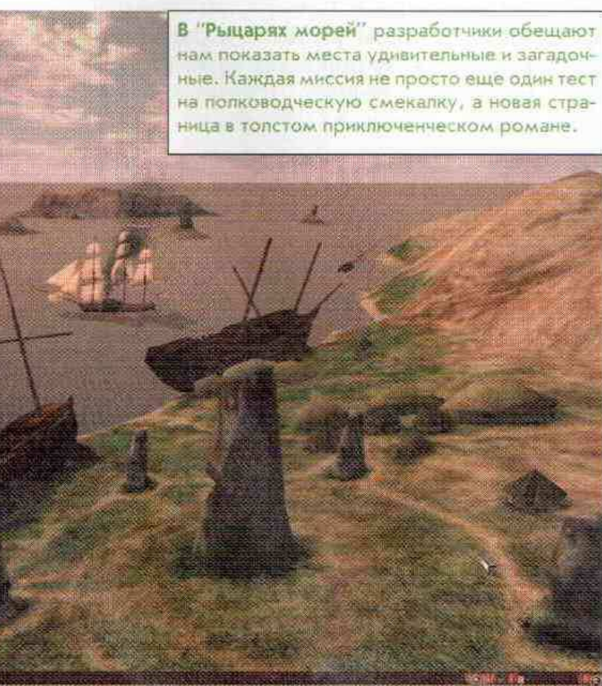
Пожары могут возникать в произвольном месте и постепенно распространяться по всему кораблю.



У природы нет плохой погоды. Есть отвратительная и ужасная. А еще есть ливень, снег, грозы и шторм. И все это — в "Рыцарях морей".



Трехмачтовый корабль под всеми парусами — не самый благодарный клиент системы генерации теней. И все же движок "Рыцарей морей" со своими подопечными справляется неплохо.



В "Рыцарях морей" разработчики обещают нам показать места удивительные и загадочные. Каждая миссия не просто еще один тест на полководческую смекалку, а новая страница в толстом приключенческом романе.



Обещанный теплоход, на первый взгляд, едва ли отличается от парусника. Однако труба и столб черного дыма не оставляют сомнений — перед нами адская машина.

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

http://diehard.sierra.com

FPS

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Унылая пробежка по верхним этажам небоскреба Nakatomi Plaza с кусачками и автоматом наперевес. На культовый кинофильм похоже мало.

Особенности

Виртуальный Брюс Виллис устает после продолжительного джоггинга и умеет пользоваться зажигалкой Zippo. К релизу обещают подогнать более пяти (!) видов огнестрельного оружия, включая снайперскую винтовку, и уйму "специальных приспособлений" вроде огнетушителя и пожарного топора. Багор и ведро с песком пока не предусмотрены.

МЯГКИЙ ОРЕШЕК

Михаил СУДАКОВ

Как и предсказывали наши эксперты-футурологи Брюс Судакофф и Брюс Вершинин (см. их приватную переписку в #7'2001), ничего путного из идеи Piranha Games сделать шутер по мотивам к/ф Die Hard не вышло. И выйти не могло. Игры о "крепкихорешках" преследует какой-то злой рок: в самом лучшем случае очередной амбициозный проект удостаивается удивленного "Ух ты, а в это можно играть!", в худшем — критики вступают в хрупкий альянс с игроками и устраивают разработчикам "темную".

Удивительно, что даже у исконно компьютерной Die Hard: Nakatomi Plaza (далее — DH:NP) наблюдаются яркие симптомы приставочной Die Hard Trilogy, а именно примитивный геймплей и откровенно второсортная графика. Казалось бы, с движком LithTech не так-то легко наломать дров, однако вот вам живой пример: бесконечные серые стены, унылая анимация и куцые спец-ВОВСЕ-НЕ-эффекты доведут до ручки кого угодно.

ОСНОВНЫЕ ЦВЕТА

Интерьеры демо-версии DH:NP однообразны ровно настолько, насколько и должны быть однообразны внутренности классического movie-небоскреба. Первую миссию попавший в переделку полицейский перебивается на 39 этаже — здесь в избытке серой кирпичной кладки, серовато-серебристых панелей, дверей с серым оттенком и светло-серых, почти белоснежных, лестниц. От излишков того-цвета-что-между-белым-и-черным совершенно теряется ориентация и впору безнадежно заблудиться, если бы не стопроцентно линейное прохождение игры: Маклейн-Виллис проделывает свой не слишком извилистый путь через весь уровень за кусачками, затем несется сломя голову обратно, обезвреживая одну за другой десяток бомб, а когда опасность временно обходит Nakatomi Plaza стороной, снова бежит по протоптанной дорожке, намереваясь выбраться на крышу.

Здесь-то и показывает свой звериный оскал одна из самых главных особенностей DH:NP — система морали и усталости. До взрыва остаются считанные секунды, а Джон Маклейн еле волочит ноги, потому что одышка, потому что сердце выскакивает из груди, потому что вымотан боец. Если бы сценарий для широкоэкранного Die Hard писали ребята из Piranha Games, Брюсу Виллису пришлось бы, пожалуй, переквалифицироваться в мойщика стекол.

Судорожный джоггинг туда-сюда пытаются скрасить наделенные и обделенные ИИ террористы: вот один из них тупо стоит столбом, а другой высунулся из-за угла и стреляет по полицейскому-герою, позволяя игроку на своей шкуре почувствовать, каково это — находиться под непрерывным огнем прячущегося за стеной человека с автоматом.

Оружия и "обмундирования" не слишком много: пистолет, автомат, полицейский жетон, радио, уже упомянутые кусачки для саперно-технических работ и любимая маклейнова зажигалка Zippo, прошедшая огонь и воду всех, если мне не изменяет память, "Крепких орешков". И если поведение огнестрельного оружия особых протестов не вызывает (тряска, вспышки, звучание — все почти как у взрослых), то за убогий огонек зажигалки, больше подходящий какой-нибудь поделке из разряда "моя первая игра на OpenGL", я бы на месте Zippo Manufacturing Company подал на разработчиков в суд. Когда дело дойдет до прогулок по вентиляционным шахтам в кромешной тьме, вы не раз вспомните мои слова...

МАТЬ УЧЕНЬЯ

Миссия номер два от греха подальше вынесена целиком на свежий воздух. Маклейн болтается на крыше небоскреба, пачками отправляя в лучший из миров рискнувших подняться на сорокаэтажную высоту террористов и тщетно пытаясь понять, за каким чертом его сюда принесло. И хотя поначалу кажется, что отпирание большого электронного замка — это что-то новенькое, на поверку все выглядит примерно так: лихим выстрелом сбиваем замки поменьше с распределительных щитков и перерезаем кусачками красный проводок (запомните: американские кинополицейские всегда режут красный). То есть очень, вплоть до самокопирования, похоже на обезвреживание взрывчатки из первой миссии. А поскольку другими задачками в демо-версии не пахнет, поневоле зарождается подозрение, что и к релизу заняться будет особо нечем. Тупое размахивание кусачками — определенно, не наш выбор.

Разработчик	
Piranha Games	www.piranha-games.com
Издатель	
Sierra	www.sierra.com
Дата релиза	26 апреля 2002 г.
Объем демо-версии	87,8 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (128 Мбайт для Windows 2000/XP), DirectX 8-совместимый 3D-ускоритель с 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 64 Мбайт и поддержка T&L), DirectX 8.0a+, 190 Мбайт на жестком диске.

Какое-то просветление, казалось бы, наступает лишь в самом конце, когда попавший в довольно симпатичную, но чересчур смахивающую на свою товарку из Soldier of Fortune комнату Джон, утихомирив еще нескольких врагов, размышляет вслух, что, дескать, надо бы привлечь внимание полиции. "Эврика! — восклицает смотревший первую часть "Крепкого орешка" игрок. — Я выброшу из окна труп бандита!" "Пожалуй, — продолжает мозговать наш герой, — надо будет выбросить из окошка что-то тяжелое..." Словом, пока игрок сайгаком прыгает вокруг трупа, пытаясь "взять-и-выкинуть", умный Маклейн все-таки догадывается, ЧЕМ ИМЕННО нужно разбить многодолларовое оконное стекло, и, вы не поверите, делает это. Сам, без нашей помощи.

Рискну показаться излишне категоричным, но DH:NP суть отчетливая, классическая, "бюджетная" игра. Вещей, в которые хочется уничижительно ткнуть пальцем (ну не верю, не верю!), так много, что уже через какие-то пять-десять минут игры на них даже смотреть нет сил. Вы же не будете укорять Deer Hunter за паршивую графику и отсутствие 3D-звука, верно?..

Но знаете, что самое обидное? То, что буквально на днях некая Bits Studios объявила о разработке игры Die Hard: Vendetta для GameCube. Первые скриншоты преисполнены свежести, задора, ярких красок и прочих атрибутов ХОРОШЕЙ игры.

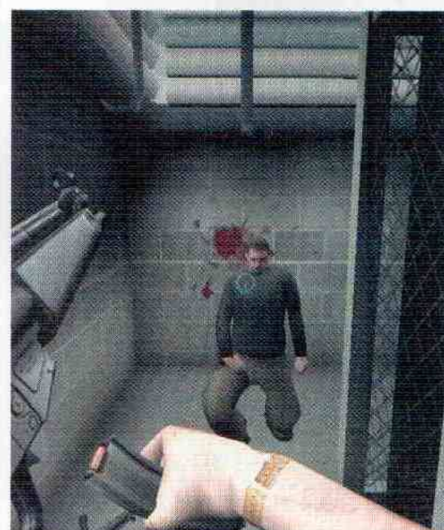
Мнения об игре

"Потенциал, определенно, есть, но игре не хватает того самого волнительного киношного "kick ass"-ощущения. И, вы уж простите, мне надоело постоянно слышать: "По этому демо никоим образом нельзя судить о финальной версии". Ну конечно. Это все равно что пробный заезд на новой машине, у которой заблокирован руль, барахлит двигатель, передачи переключаются в обратную сторону, а сиденья сделаны из голого металла. А продавец вам и говорит: "Извини, приятель, ты пока не можешь сесть за руль "релиза", но если ты его купишь, я гарантирую, он будет идеален", - резонно жалуется некто Anon с сайта Blues News (www.bluesnews.com).

"С уймой оружия и множеством заданий в каждой миссии, включая спасение Argyle (того самого бестолкового водителя лимузина - вы просто обязаны его помнить), восстановление энергоснабжения и помощь несчастным SWAT-командам, Nakatomi Plaza выглядит лучшей игрой по Die Hard из всех, которые когда-либо появлялись", - явно льстит игре своим пионерским задором Мартин Корда (Martin Korda) с пионерского сайта Computer and Video Games (www.computerandvideogames.com).


Стена забрызгана кровью откинувших боты террористов, и эта геймплейная черточка, пусть и слабенькая, на время примиряет нас с игрой. Может, еще не все потеряно?


Прошу обратить самое пристальное внимание на гильзу (чуть правее вражьего плеча). Она КВАДРАТНАЯ. Собственно, на этом превью можно было и закончить.


Автоматическая смена магазина происходит, как всегда, не вовремя. Впрочем, сам виноват — для этого дела предназначена специальная клавиша, и никто не мешал использовать ее чуть активнее.


Аккуратные офисные комнаты удались Piranha Games лучше всего.

"КОД ДОСТУПА: РАЙ" (PARADISE CRACKED)

www.mistgames.ru/projects/projects/pc/news.shtml

Пошаговый тактический симулятор

БЕТА-ВЕРСИЯ

Тактический походовый симулятор, каких уже не делают. Чтобы поверить, вам придется это увидеть.

Особенности
Кнопка End Turn, шустрый трехмерный движок, глубина и все то, что вы так любите в X-COM и больше не ожидали увидеть никогда.

ЖИЗНЬ ЛУЧШЕ ОБЫЧНОЙ

Единственным жанром, который так толком и не успел порадоваться полигонам, гигагерцам, текстурам в высоком разрешении и миллионам цветов, остался классический Squad Combat (типа X-наш-COM). В пустой палате незаметно пропал пульс у Dreamland Chronicles, в коме лежит ее двоюродный сын UFO: Freedom Ridge, дистрофичного подростка Laser Squad Nemesis сдали в спортивный интернат, а у одра синюшного трупа неприкаянного X-COM: Alliance столпились, смущенно гыгыкая и пихая друг друга локтями под ребра, дюжие внучатые племянники, пропахшие трудовым потом, перегаром и реальным временем, — Commandos 2 и семейство Rainbow Six. Никто даже не пытается сделать вид, что жалеет сошедший во гроб дедушку-жанр. До свиданья, наш ласковый Мишка.

Андрей ОМ

Одержимый священным безумием, несколько месяцев назад я купил коробку X-COM Collector's Edition. Обуреваемый сложным букетом чувств, я разорвал пленку и трясущимися пальцами угнездил диск в лотке CD-привода.

ЗДРАВСТВУЙ, МОЯ МУРКА

Enemy Unknown, Terror from the Deep и Apocalypse в полном составе показали мне черный с зеленоватыми искорками экран. Кто из Голлопов, работая эоны назад над кодом X-COM, мог знать о процессорах AMD, звуковых картах Audigy и универсальных драйверах Detonator 4?.. Глянцевая инструкция пользователя сочувственно порекомендовала обратиться в службу техподдержки сто лет как покойной компании MicroProse.

Тогда я понял, что никогда больше не увижу экрана Hidden Movement. Я принял ударную дозу новопассита и безвозмездно передал в дар дорогой редакции содержавшийся в коробке раритетный плакат с сектоидом (он и по сей день встречает ходоков в комнате номер 18 зиккурата в Рощинском пр.).

Наши дни.

Я забираюсь в Inventory, заботливо перезаряжаю герою дробовик, включаю burst mode "от пуза веером" (стрелять все равно в упор, а так расходуется меньше action points), возвращаюсь на основной экран, немного балуюсь с камерой в поисках лучшего ракурса и наконец от души угощаю неприятеля жаканом. End Turn?.. End Turn. Зажигается экран, на котором вместо "Hidden Movement" написано "Скрытые перемещения".

Разработчик	
MiST Land	www.mistgames.ru
Издатель	
"Бука"	www.buka.ru
Дата релиза	3 квартал 2002 г.
Объем бета-версии	2 CD

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт, поддержка T&L).

А В ЭТО ВРЕМЯ В ЗЕЛЕНОГРАДЕ...

Бета-версия игры "Код доступа: Рай" (в дальнейшем — КДР): не хватает двух финальных эпизодов, а чтобы перезаряжать оружие, нужно наведываться в инвентарь. Предводитель MiST Land Виталий Шутов хмурится: "Не обращайте внимания, в релизе мы вынесем опцию "reload" прямо в интерфейс на основном экране".

Про reload думать некогда — игра завораживает. Фергус Уркухарт (Feargus Urquhart) только что смутно пообещал, что в руках персонажей Fallout 3 будут корректно отображаться модели используемого оружия, — в КДР это рутиннейшая мелочь, достойная внимания не большего, чем голографические вывески у входов в бары или вращающаяся в колбах местного НИИ зеленая жидкость.

Движок игры любит вас, как единоутробного брата, преданно заглядывает в глаза и молча спрашивает Что-Еще-Новому-Хозяину-Надо. "Коли поняли приказ, исполняйте сей же час". Масштабирование по колесу мыши? Siryessir. Масштабирование по двум зажатым мышекнопкам (на случай, если у вашего манипулятора ВДРУГ нет колеса)? Исполнено. Вращение камеры единственно верным способом — по надавленной RMB? Легко. Приставить всем зданиям крыши (по умолчанию их нет)? Уже готово. Хексы, для перехода на которые нам хватит action points, дружелюбно подсвечиваются зеленым цветом. Около курсора постоянно маячит информация о необходимых для исполнения задуманного APs.

Про корректный рассчет поля зрения каждого из персонажей, дивной



Единственное, что режет в картинке глаз, — подозрительный ядовитый цвет интерфейса. Еще год назад он был нежно-зеленым!



Для того чтобы ориентироваться в местных уровнях, карта обычно не нужна: разум цепляется за очевидные waypoints типа "комната с двумя желтыми хреновинами".



Любопытно, что "глубина" и интенсивность цвета теней зависят от силы источника света.



Взрывы гранат оставляют за собой обгоревшие круги.



Научно-фантастическая игра, где не нужно Взрывать Генераторы, не может считаться научно-фантастической игрой по определению.



Движок игры нежно дружит с эффектами отражений, прозрачностью и сложносочиненными тенями. Полноценной многоэтажности в этом списке пока нет, но уже в следующем проекте MiST Land — непременно.

Говорят разработчики

Виталий Шутов в беседе с вашим обозревателем: "Когда мы распространили промо-трек к Paradise Cracked, случились две вещи. Первая: никто не мог поверить, что в треке использованы реальные образцы речи из игры - хотя так оно и есть. Вторая: нашему звукорежиссеру позвонили из крупной российской игропроизводительной компании и предложили сменить работу. В игре есть уникальное оружие, которое нельзя купить, - так, один из усовершенствованных образцов пистолета можно только снять с трупа бандитского главаря..."

красоты динамические тени и спецэффекты от выстрелов говорить даже как-то неудобно — разумеется само.

Ах да. Фонтаны гильз кувыркаются и отскакивают от стен, забыв, что они не в Max Payne.

BATTLE OF THE SPECIES

Поначалу мир вокруг, кажется, не особо нуждается в нашем присутствии: бандиты ведут перестрелки с полицией, другими бандитами, третьими бандитами и бог знает с кем еще, вокруг бьются стекла и суетятся уязвляемые шальными пулями цивильяне, ходит общественный транспорт, галдят торговцы ("Гарячии хатдоги!.."), ковыряются в помойках нищие. Громогласная реклама артистично предлагает оптовые индульгенции по сходной цене (Виталий говорит, что озвучание игры сделано студией "Пифагор" — вспомним голоса персонажей дублированного в России "Шрека", "Властелина Колец" и еще нескольких десятков фильмов).

Несмотря на компактный размер уровня (они в КДР все такие — это затем, чтобы вам не надоело смотреть на hidden movement, пока идете от одного края к другому, и чтобы проще было запоминать карты), вы чувствуете себя провалившиейся в кроличью нору Алисой. Страшно выдохнуть воздух.

Потом выясняется, что все злодеи внутри КДР делятся на три породы: стационарные, патрульные и штурмовики. Штурмовики бросаются в ваши объятия без лишних рассуждений. Патрульные в случае опасности зовут на помощь коллег. Вообще, в MiST Land много играли в Fallout Tactics: общеупотребимая тактика оттуда (потратить 1 action point на выход из-за угла, выстрелить и снова спрятаться) в КДР не работает — во время боя враги не стоят на месте, активно бегают по уровню и не дураки обойти вас с флангов.

На самом деле скоро вы научитесь играть на этом мире, как на музыкальном инструменте, интриговать и Строить Козни: так, некоторые решения позволят помириться с полицейскими, что делает жизнь наших героев заметно безоблачнее. В сюжете есть несколько взаимоисключающих развилок — придется делать тяжелый выбор: к примеру, присвоить чемодан с дорогостоящим оружием, за которым нас посылает представитель Торговой коалиции (с лицом и повадками Бита Такеси), проще всего при помощи Синдиката — прямых конкурентов и врагов нашего давешнего якудза...

Герои, в отличие от своих собратьев из X-COM или даже Jagged Alliance, наделены нешуточной индивидуальностью: модели, портреты, голоса, характеры. Штучный товар. Потерять кого-то из них в бою — невозможно, немыслимо, все равно что подвергнуться ампутации важного органа. Вы обязательно полюбите кнопку Load Game.

ДЕТАЛИ

Эту игру делают мелочи. Тонкости. В вещмешках героев немного места. Сделано это с тем, чтобы вы не предавались на уровнях бездумному мародерству, а носили с собой только то, что действительно пригодится в хозяйстве. Надолго оставлять на земле полезные вещи нельзя: их подберут если не враги, то уж предприимчивые бомжи — непременно. Принимать решения рекомендуется помногу и сразу. Там, где другая игра отвесила бы вам молодецкий пинок в хвостовое оперение и прапорщицким голосом заорала бы "ВПЕРЕД!!!", КДР только смотрит этак жалостливо и просит включить мозги хоть ненадолго, хоть на пару секунд.

На первой же карте мы обретаем роскошный minigun, но еще долго никто из членов команды не сможет им пользоваться — ни у кого нет нужного сочетания параметров "сила" и "интеллект". Дополнительный стимул к росту. Еще один сходный момент: уже на первом уровне находится магазин, специализирующийся на торговле роскошным оружием. Вы пролистываете его ассортимент, изучаете характеристики, мечтаете о том, как будет выглядеть ваша команда с этакими чудесами в руках. Потом вы смотрите на цены — и понимаете, что от этих стволов вас отделяют десяток квестов и полсотни трупов.

Кстати, о системе распределения очков опыта: за исполнение квестов поровну вознаграждаются все члены команды, за убийство 70% XP получает душегуб, остальные 30% поровну делятся между прочими приключенцами. Полчаса в игре — и в целях собственной "прокачки" вы обучитесь подлинно иезуитским хитростям вроде роспуска команды на время выполнения безопасных заданий "подай-принеси" или предоставления права последнего выстрела отстающим, коим именно сейчас срочно нужна пара десятков очков.

Право на жизнь в игре имеют не только специалисты по тяжелой артиллерии и энергетическому оружию: еще одна вещь, о которой мечтает народный сказитель Уркухарт, чувствует себя в КДР вполне уверенным образом, а именно. Иногда бывает значительно полезнее взломать шагающего робота при помощи "прокачанного" в соответствующем направлении высокоинтеллектуального хакера, чем драконить железку разрывными пулями, а торговых дроидов можно приручать и использовать в качестве разведчиков.

DEPARTURE

Игра почти готова — Виталий Шутов говорит, что радикальных перемен уже не будет. Идет бета-тестирование. "Все в офисе играют в КДР — доходит до скандалов! С "Наполеоном" такого не было". Игра отвлекает MiST Land от локализации Heroes of Might & Magic 4 и Might & Magic IX, а также от работ по производству следующего полновесного игропроекта: симулятора знаменитого российского спецподразделения под рабочим названием "Проект АЛЬФА", о котором — в следующем номере.



Точки входа на уровень маркируются желтовато-коричневой решеткой хексов — таких переходов на одной карте может быть штук шесть.

ДОСКА .EXE-ПОЗОРА

Сегодня наша традиционная рубрика "Рецензии" посвящена теме неприятной, но необходимой. Речь идет о фактах использования непозволительной для русского детского журнала лексики и беззастенчивой рекламы насилия, наркотиков и алкоголя. Знайте, справедливое мщение настигло следующих виновных:

Destroyer Command (3 балла)
"Ты что, ОЧУМЕЛ (разумеется, мы догадываемся, что скрывается под этим нейтральным "очумел"! — **Прим. ред.**)?! В какой, к черту, бой ты собрался на своем корыте? И может, хоть НАМЕКНЕШЬ, где ты видел эту абвгд (это ж как низко надо пасть, чтобы употреблять ТАКИЕ слова в общероссийском детском издании! — **Прим. ред.**) подлодку?"

За употребление агрессивной практически ненормативной недетской лексики корреспондент Ашот Ахвердян лишен права писать под своим именем в журнале "Игра.ЗАПУСКАЙСЯ!" в течение трех, по меньшей мере, месяцев.

Black & White: Creature Island (4 балла)
"Его корова, ставшая такой взрослой и рассудительной, возится с маленьким цыпленком, показывая, как надо правильно какать на головы селянам".

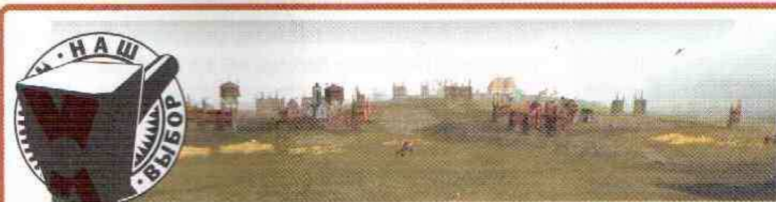
За прилюдную демонстрацию дурных манер обозреватель Олег Михайлович Хажинский сослан на прихорашивание редакционных ватерклозетов. Уборщица временно занимает вакантный пост главного журнального стратега. "И домохозяйка может..."

Tropico: Paradise Island (4,2 балла)
"...аддон к Tropico с таким названием должен быть посвящен исключительно проблемам экспорта кокаина..."

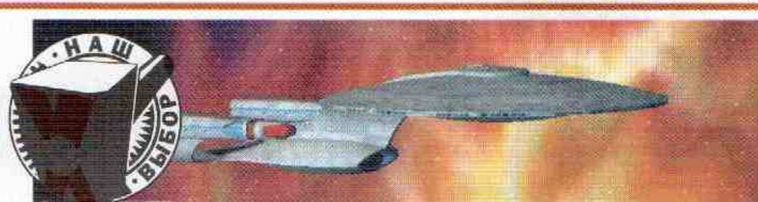
Виноватый в злостной пропаганде наркотиков оборзеватель Олег Михайлович Хажинский извлечен из мест отбывания наказания, трижды расстрелян и выслан в Колумбию.

Sid Meier's SimGolf (3 балла)
"Звуки simspeak вызывают у детей, беременных женщин и даже здоровых толстых мужчин лучистые улыбки и гримасы умиления".

Ядовитый сарказм мизантропа, сопровождающий данный комментарий Андрея Ома, вынудил внесудебную редакционную тройку заставить виновника в принудительном порядке вывести фразу "Я люблю детей, беременных женщин..." (далее по тексту) в количестве одного миллиона раз.



"ЦАРИ-ВОИТЕЛИ"



"ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: КАПИТАНСКИЙ МОСТИК"

"ШНЕЛЛЬ" ЗНАЧИТ "БЫСТРО"

Кстати, то же самое означает и "Швыдкой". Какое неожиданное совпадение! А поскольку печатное издание с нездешним названием Game.EXE всегда постулировалось как "журнал мгновенного реагирования", мы принципиально не способны оставить без внимания эпохальное выступление министра культуры России Михаила Е. Швыдкого, приключившееся с ним совсем недавно.

Итак, на Совете по делам культуры и искусства при президенте РФ обсуждался вопрос "влияния ТВ, Интернета, книгоиздания и культурных институций (это мы, эдички. — **Прим. ред.**) на формирование нового поколения россиян". Ваше формирование, дорогие. "Совершенно очевидно, что это знаковое событие", — замечает дружественная ежедневная пресса. Приятно, что не мы одни способны читать знаки.

"Министр культуры предложил разработать и реализовать "программу детских книг, анимации и фильмов", — сообщают далее информированные источники в аппарате. — Более того, он пообещал, что Минкультуры РАЗРАБОТАЕТ игру на основе РУССКОГО ФОЛЬКЛОРА". Вот оно. Свершилось! Просветленные чиновники спускаются к нам с высот дымчатых краснокирпичных утесов. "ЗлатогорЪе-3" становится народным хитом и распространяется в одной упряжи с незабвенным "Братомъ-3". Автор "Штурмовика" Олег Медокс удостаивается звания Героя России за неоценимый вклад в укрепление державного престижа, а пионеры дарят Олегу собранный из металлолома макет "Ил-2" в две натуральных величины. Журнал Game.EXE... ой, простите, "Игра.ЗАПУСКАЙСЯ!", появляется в продаже с изображением трех орденов Красного Знамени, ордена Лукича Второй Степени и почетного значка "Готов к культурной обороне".

А мы, собственно, уже. На страницах апрельского номера .EXE обозреватели издания сражаются за, цитируем одного из участников Совета, "переориентировку иностранных героев на наших с учетом национального контроля". Вот, например, Олег Хажинсков хлопочет о незыблемых семейных ценностях, одновременно в ненавязчивой повествовательной форме проводя в неокрепшие юношеские умы вехи этики и психологии, несомненно, русской семейной жизни (материал **"Его семья"**, игра **"Черное и Белое: Остров Созданий"**). Но Олег Михайлович не успокаивается на достигнутом, русский стратегический дока идет дальше, предвосхищая грядущие летние каникулы русских детей и рассказывая об истинном, зачастую неприглядном лице зарубежного курортного бизнеса (**"Тропики: Райский остров"**). Тему с яростным энтузиазмом подхватывает известный русофил Андрей Омов: читайте об одиночестве гения, лакействе и отвратительных забавах капиталистов в трагическом материале об игре **"Сим-гольф дедушки Мейера"**.

А кто из нас с вами не мечтал в детстве стать военным моряком! И это правильные

Black & White: Creature Island	82	4
Hell Heroes	84	4
Destroyer Command	86	3
Sid Meier's SimGolf	90	3
Warrior Kings	92	4,8
Tropico: Paradise Island	96	4,2
Star Trek: Bridge Commander	98	4,5

мечты — ведь нашим краснознаменны Армии и Флоту так нужны молодые парн защищающие границы отечества! Читай очерк молодого журналиста А.Ахвердяно о славных военно-морских традициях и н достатках американских гидролокаторов журналистском расследовании **"Несчас ный-2"** (игра **"Капитан эскадренного мин носца"**). Вновь назначенный редактор отд ла стимуляторов не забывает и о будуще ВС! Его аналитический материал (игр **"Звездный путь: Капитанский мостик"**) кас ется перспектив развития военно-космиче ких сил. Апрельскую выборку завершаю два материала о тактике: некоего Алекса дра Вершинина — о великих российских дружественных китайских полководц (игра **"Цари-воители"**), и Михайлы Судако — о тонкостях современного вертолетно боя (игра **"Вертолетчики-герои"**).

Александр "Шрамъ" ВЕРШИНИН.

BLACK & WHITE: CREATURE ISLAND

www.bwgame.com

Симулятор Бога

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	4
Музыка	4,5
Звук	5
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ

4

Black & White превращается в то самое "развлечение для всей семьи", после которого хочется позавтракать овсяными хлопьями и, отыскав ранец, отправиться в школу. Даже если там тебя никто не ждет.

Здравствуйте, друзья! Привет, привет! Меня зовут Олег и я буду вашим гидом в путешествии по загадочному острову Существ. Вам так повезло, что вы сюда попали! Остров — такое интересное место! Здесь вы сможете поиграть во всякие интересные игры, например, боулинг или метание тигров! А еще увидите маленького цыпленка Тайка, который на ваших глазах вырастет в огроооомного петуха. Вааааy! Остров населяют создания, которых вы никогда-никогда не видели!..

ЕГО СЕМЬЯ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Сладкая-сладкая патока под высоким давлением бьет из всех щелей Creature Island. Выражение безмятежного благодушия не стереть с лиц плавучих миссионеров, которые теперь не только поют, но и (осторожно!) танцуют. Да так увлеченно, что корабль вдребезги разбивается о прибрежные скалы острова с одноименным игре названием. Остров этот населяют 25 существ, которые живут самостоятельно, без хозяев. Вместе они составляют Братство, членов которого легко узнать по ошейнику из чистого золота. Чтобы стать членом Братства, нужно выполнить 25 заданий, большая часть которых напоминает худшие выпуски программы "Мама, папа, я — дружная семья", которую показывают по первой программе в 6:35 утра. И если однажды, прогуливая свое животное на игровом сервере Black & White, вы увидите русского волка с "голдой" на шее — будьте с ним поосторожнее. Этот парень имел терпение пройти Creature Island до конца и, следовательно, очень опасен.

Разработчик	
Lionhead Studios	www.lionhead.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 350, 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт видео-ОЗУ, 4x CD-ROM, DirectX 7.0a+.

Дополнительная информация

Для запуска Creature Island требуется диск с оригинальной игрой.

ТРЕНИРОВКА НА КОШКАХ

В самом деле, игра пронизана ощущением сухости и комфорта. Конкурирующих божков нет, а значит, нет и смерти. А без смерти, как известно, жизнь полностью теряет свой смысл, превращаясь в существование. Заполнять пустоту приходится придуманными микросмыслами, которые в Creature Island носят название Trials.

Внедренное из предыдущей игры создание или (за неимением) новая тварь с неким стандартным набором умений носится по острову, с чуть поистершимся удивлением открывая новых персонажей. Каждый обитатель кусочка суши подкидывает нам задачку, которая выполняется иногда с детским восторгом (боулинг великолепен), но чаще с выражением вселенской скорби на лице. Чего стоит, к примеру, возня с овцами или охота на невидимого волка. Очевидцы утверждают, что в поиске мини-игр Молиньё черпал вдохновение у Сигеру Миямато (Shigeru Miyamato), автора бессмертных приставочных Super Mario Bros и Legend of Zelda, ну да Будда им судья.

Выполнение заданий осложняется тем фактом, что животное наше далеко не "Супер-Марио", а рыхлая и бестолковая корова, плохо воспитанная и в полной мере перенявшая все недостатки ее владельца. Кроме того, на острове обитает состоящее на балансе игрока племя, которому все время что-то требуется. К счастью, некоторое количество забот по уходу за селянами при должном наставлении берет и наша условная корова — в Creature Island существа научились строить жилье. Кстати, умение это создания не теряют и в многопользовательском режиме, в результате чего игроки, не купившие аддон, оказываются в весьма неудобном положении.

ЛЮБОВЬ И ПЕТУХИ

Между тем лишь очень близорукий человек сочтет Creature Island сборником мини-игр в индиректном исполнении. Игра в действительности ставит перед нами вопросы очень серьезные. Это история о любви и жертвах, на которые мы готовы ради любви. Это история о соперничестве, разбитых сердцах и скулах. Это история об ответственности за маленькое существо, которому мы дали жизнь... Да, вы все поняли правильно. В Creature Island наше с вами животное влюбляется. Предмет обожания не обращает на нас ровным счетом никакого внимания. Чтобы завоевать благосклонность Евы (какое совпадение, а я Адам!), приходится тратить рабочее время на выполнение детсадовских упражнений в самой унизительной для человека с верхним образованием форме. Абсолютный финал игры — трогательное объяснение, выход на ночь любви и поцелуй в диафрагму. Спаривание остается за кадром, но и взрослому ясно — в следующей серии будут дети.

А пока, в качестве тренировки, предложен петух Тайк. Очаровательное и нелепое создание вылупляется из яйца в самом начале игры и становится... домашним животным нашего существа! Метафизические бездны, открывающиеся в результате общения игрока, его животного и животного его животного, мы вынуждены оставить за кадром. Слегка обал-

Мнение об игре

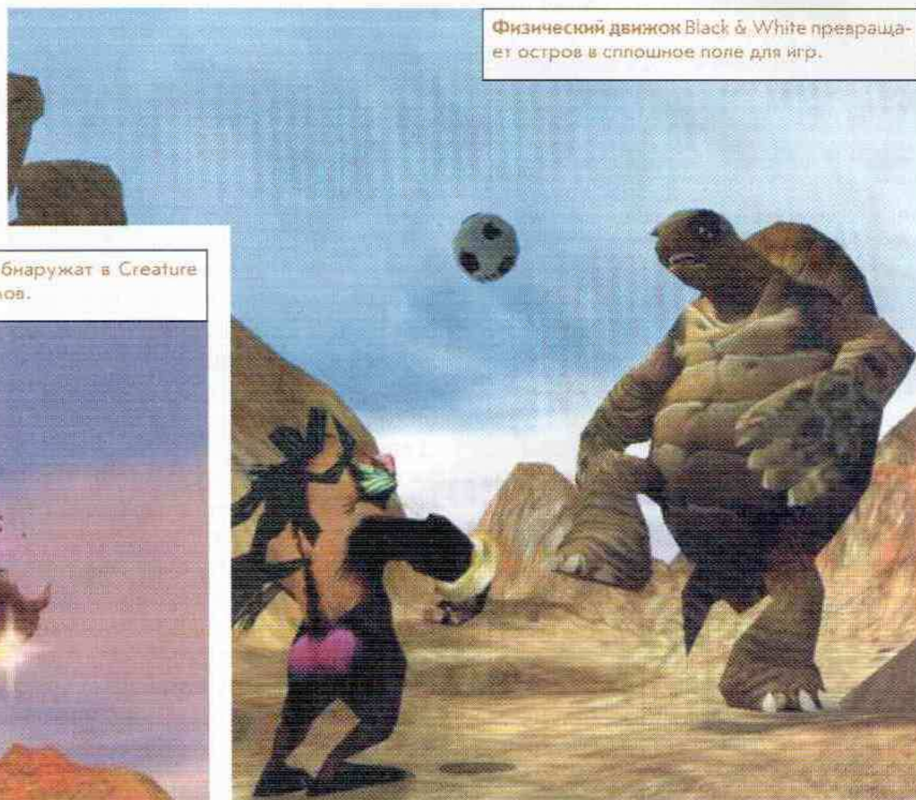
"Если вам нравится оригинальная игра, Creature Island также придется по вкусу. Совершенно безопасный остров, полный новых существ, заклинаний и загадок. Плюс маленький цыпленок. Что еще нужно?" – пытается нащупать нить истины автор сайта Gamezone (www.gamezone.com).

девший адепт Creature Island как бы наблюдает себя со стороны: его корова, вдруг ставшая такой взрослой и рассудительной, возится с маленьким цыпленком, показывая, как надо правильно какать на головы селянам. Происходящее становится для нашего существа своеобразным тестом на отцовство. Выдержит ли оно эту, самую главную, проверку?

К концу игры вся троица достигает высшей точки наслаждения. Игрок — от сознания, что Creature Island наконец пройден и заданий больше не будет. Корова — слившись в объятиях с многотрудно обретенной возлюбленной. Петух — просто так, за компанию. Камера ползет вверх и натыкается на ослепительно сияющего лауреата всех премий Питера Молиньё. Питер скромно улыбается и разводит руками. Зал взрывается аплодисментами.

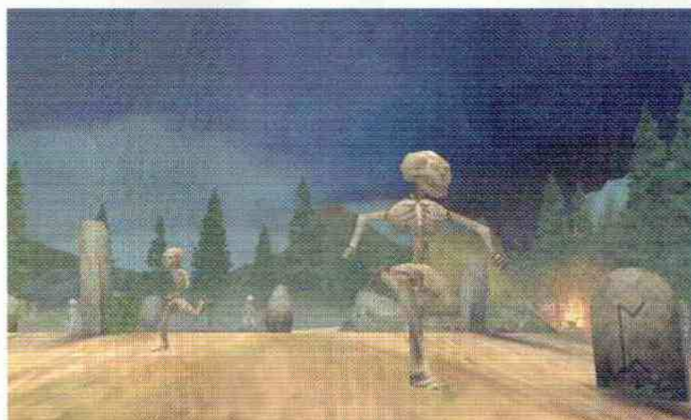


15:0 наши ведут. Однако кто эти "наши" и куда они ведут? На эти вопросы у Creature Island нет ответов.


Физический движок Black & White превращает остров в сплошное поле для игр.


Любители подраться обнаружат в Creature Island пару новых приемов.




На выполнение некоторых заданий порой уходят годы. Ты начинаешь дистанцию молодым, полным сил тигром, а к финишу приходишь изможденным скелетом.

HELI HEROES

www.heliheroes.com

3D-аркада



РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4,1
Сюжет	3
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Динозавры strikes back. Технически продвинутая реализация морально устаревшей игры в исполнении разработчиков стратегий.

Замечено, что .EXE обладает какой-то необъяснимой властью над разработчиками компьютерных игр. Стоило Господину ПэЖэ несколько месяцев назад повздыхать о "стрелялках нашего (его?! — *Прим. ред.*) детства" с Xenon 2 во главе, а вашему корреспонденту вскользь упомянуть в "Главных играх декабря" о допотопных R-Type и 1942, как плотность представителей этого жанра на календарную единицу времени многократно возросла.

ДВОЙНОЙ ЗАЛП

Михаил СУДАКОВ

И хотя стоящая в том же ряду отечественная "Красная акула" не сумела пройти строгого отбора на право попасть на священные страницы, взращенная маститыми стратегопроизводителями из Reality Pump Studios и Zuxxez Entertainment (см., между прочим, новость об их новом детище в этом номере) в меру симпатичная и вполне вменяемая Heli Heroes уже успела подарить автору этих строк несколько очень приятных часов.

СОЗВЕЗДИЕ БЛИЗНЕЦОВ

Чтобы распознать в этой вертолетно-футуристической "стрелялке" почерк создателей Earth 2150 и World War III, не надо каждый день играть в трехмерные стратегии. Если убрать с экрана всю аркадную статистику вроде набранных очков и обвести пару юнитов (довольно дико употреблять это слово в применении к далекому потомку Jungle Strike) "резиновой рамкой" поизящнее, получится знакомая коллегам Ому и ОМХу картина "Движок Earth-как-его-там снова показывает себя молодцом".

Разрешение текстур и полигональность моделей, конечно, далеки от того, что принято называть "графическим идеалом", но будете ли вы обращать внимание на такие мелочи, когда окружающий ландшафт крутится волчком, враги появляются группами по 30 штук, а каждый взрыв так и норовит расползтись по всему экрану и на пару-другую микросекунд вывести ваше зрение из строя. Не зря, ох, не зря заботливые парни из Reality Pump встроили в игру опцию, позволяющую немного приглушать цвета и избавлять глаза от лишнего напряжения. Решившему одолеть все 30 миссий за один присест игроманьяку такая штука может здорово пригодиться.

Танки, зенитные установки, истребители, бронетранспортеры, "стелсы", джипы, грузовики и, разумеется, вертолеты — вот до неприличия сокращенный список лезущей под выстрелы вражьей техники. Первые пять-десять миссий это пушечное мясо появляется скромно и без особого шика, парами и тройками, которые так легко отстреливать краткими очередями. В отличие от большинства собратьев по жанру, Heli Heroes исповедует принцип самонаведения: единожды задев кого-то одинокой пулей и зажав кнопку выстрела, вы автоматически берете бедолагу в оборот и посылаете в его адрес очередь за очередью без малейшего намека на прицеливание.

ПРАВИЛЬНЫЕ ИНСТИНКТЫ

Однако долго с подобной тактикой не протянуть. На горизонте появляются выстроившиеся "свиньей" истребители и начинают плеваться в сторону геройского вертолета (главного, если можно так выразиться, героя игры) всяческим ракетно-лазерным мусором. Аккуратное "выбрали, уничтожили, повторять n раз" решительно заменяется на "выбрали, уничтожили, выбрали... плюнули, шандарахнули самонаводящейся" — благо, ассортимент ракет и прочих средств массового поражения вроде лазерной и плазменной пушки довольно велик и умеренно невозможен.

Одним словом, к концу игры увлекшийся пилот "Апача" (плюс 60% к мощности пулемета) или "Черной акулы" (плюс 50% к броне) и сам не замечает, как попросту перестает убирать палец с кнопки Rockets. Heli Heroes наконец-то превращается в самую заурядную аркаду с беспорядочной стрельбой и стремящимся к бесконечности количеством врагов, каковой и должна была быть с самого начала. По прошествии двух часов, необходимых для окончательной победы над, остается лишь тихо ворчать на разработчиков за столь малую продолжительность игры да "мериться рекордами".

Последняя возможность развита в Heli Heroes не по годам: можно скачать с официального сайта таблицу High Scores, попытаться вскарабкаться на самую ее вершину, а затем попросить присылать вам письмо по электронной почте каждый раз, как только какой-нибудь смельчак умудрится вас обскакать. Это вам не районный чемпионат на игровом автомате — автор этих строк набрал после первого же прохождения более 20 млн. очков, вплотную приблизившись к тройке лидеров, целиком состоящей из разработчиков игры, и данным фактом не устает похваляться перед всеми встречными вот уже пятые сутки.

Разработчик
Reality Pump Studios
www.zuxxez.com/development/reality_pump.htm

Издатель
Zuxxez Entertainment AG www.zuxxez.com

Системные требования
Windows 95/98/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт), любой CD-ROM, 300 Мбайт на жестком диске.

Мнения об игре

"Игра напомнила мне старые добрые Raptor и Tyrian, с той лишь разницей, что эта крошка выполнена в 3D. Я могу играть в нее часами – возможно, именно такие "безмозглые" игры и придают мне сил, чтобы жить и работать. А больше о ней и сказать-то нечего, хотя если у вас есть детишки, то, быть может, вам понравится режим игры для двоих", – заключает наш знакомец hx с сайта **GameGuru (gameguru.box.sk)**. Рейтинг игры: 75%.

"Heli Heroes выглядит так, будто только что сошла с какого-нибудь игрового автомата, в Zuxxez поменяли кое-какие аспекты и сделали ее чуть более уникальной... Сначала я думал, что придется управлять вертолетом с видом из кабины, но вскоре понял, что кокпитом и не пахнет, а вертолет болтается где-то подо мной. Подобные мелочи заставят вас либо полюбить, либо возненавидеть эту игру. Что же до меня, то подожду-ка я лучше появления очередного вертолетного симулятора", – проявляет чудеса сообразительности Джефф Гроссман (Jeff Grossman), сайт **Gamer's Pulse (www.gamerspulse.com)**, ставя игре "84%".

Все прочие особенности Heli Heroes не имеют ни малейшего значения. Возможность менять угол зрения, наличие в каждой миссии какой-либо цели (от уничтожения сотни-другой слабеньких наземных юнитов до преследования огромного самолета, защиту которого приходится пробивать несколько минут подряд), разветвленная структура уровней и режим игры вдвоем — это очень и очень здорово, но важнее всего то, что я на время забросил плоские MAME-безделушки, от которых меня не так-то просто оттащить. Технический прогресс восторжествовал, пусть и ненадолго.



Подобная вспышка не сигнализирует о конце света или подбитом вертолете. Всего лишь подобранный бонус, разве что обставлено это событие до чертиков эффектно.



Одно из самых первых "серьезных" заданий — разрушить "НИИ лазерного машиностроения" и похитить опытный образец лазерной пушки.



Знаменитая то ли русская, то ли еще чья-то зима в исполнении Reality Pump. Падающие снежинки, одинокие елки и война кругом.



Подлежащие уничтожению юниты порой приходится атаковать несколько раз подряд. Частенько — с совершенно разных ракурсов.

DESTROYER COMMAND

www.ultimation.com/destroyer.htm

Симулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	2
Сюжет	2
Музыка	-
Звук	2
Управление	3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Заготовка для желающих сделать хороший, хоть и не хардкорный, симулятор эсминца. Через четыре года здесь будет я-так-рад.

Если призвать на помощь заезженную метафору про полупустой стакан, который несгибаемые оптимисты могут назвать наполовину полным, то Destroyer Command (DC) одновременно является и самым хорошим симулятором эсминца, и самым плохим, хотя бы по причине своей уникальности. Ибо вряд ли вы сможете вспомнить такие игры, как Destroyer или же Advanced Destroyer Simulator. Я вот их вспомнить не могу...

НЕСЧАСТНЫЙ-2

Ашот АХВЕРДЯН

Теоретически игра представляет из себя вот что: мы, командир эсминца, а со временем и не одного, вносим посильный вклад во Вторую мировую, начиная с 1942 года (когда США официально вступили в войну) и до конца. Кампании две — Атлантическая, против Германии, и "Пацифистская", она же Тихоокеанская, против Японии. И везде нас ждет победа. Но это теоретически...

Если вы, не дожидаясь конца рецензии, сразу бросите взгляд в графу "Интересность", что приютилась в оценках, то увидите там "тройку". Точно такая же оценка стояла и рядом с рецензией на Silent Hunter II. Но знайте, это совершенно разные "тройки", они не имеют абсолютно ничего общего. Но что поделать, сухой язык цифр не предусматривает РАЗНЫХ "троек".

ЗДРАВИЕ

Надежда не только умирает последней, она еще и возрождается первой. За те недели и месяцы, что прошли после выхода Silent Hunter II (SHII), я не раз окунался в уютный пушистый мир грез, и мозг мой неустанно посещали пасторальные видения самой разнообразной тематики. Было среди них и такое: после выхода SHII в Ultimation внимательно изучили все те недостатки, что коварно прокрались в SHII, после чего благородные разработчики мозговым штурмом выпестовали методы борьбы с этими недостатками, благодаря чему в момент релиза DC предстает перед строгой публикой в наилучшем виде, покоряет всех шармом и безупречностью в деталях. За что с подачи искренне вашего получает заслуженный "Наш выбор". Примерно такие мысли роились в моей голове, когда я направлялся домой из редакции, где получил свеженький, с пылу с жару, DC. Эти удивительные минуты...

С первого взгляда стало ясно, что все недостатки SHII были заботливо перенесены в DC. Конечно, графика уже не пугает — но только и исключительно потому, что к ней успеваешь привыкнуть за время, проведенное с SHII. Примерно по той же причине больше не удивляют абсолютно линейные кампании, где невыполненную миссию приходится начинать заново. Остается заметить, что с рандомизацией здесь еще хуже, чем в SHII (где многие не обнаружили ее вовсе). И довольно быстро становится ясно, что присутствующий в игре интеллект слишком уж искусственный. Настолько, что почему-то хочется назвать его механическим.

Но есть в DC одна черта, которой напрочь не было в SHII. А именно то и дело проявляющийся безумный драйв, заглатывающий неприспособленное к военно-морской жизни тельце играющего аж по самые тапочки. И дело тут вот в чем... Слабоумный сосед по лестничной клетке не очень подходит на роль партнера по шахматной партии. То есть посадить его за доску можно, но дальше этого дело не пойдет. Зато погонять с ним мяч во дворе, безусловно, приятно и даже полезно. Так и тут: поединок подводной лодки и эсминца с определенной долей условности можно представить в виде интеллектуального противоборства капитанов. И когда тебе противостоит... хм... не очень умный противник, это... скучно.

Совсем другое дело, когда тебе дают управлять эсминцем, против которого выступает армада вражеских кораблей и авиация. И пусть на стороне противника по-прежнему воюют капитаны весьма сомнительной вменяемости, зато теперь они гарантировано вас обнаруживают, в силу чего хоть как-то реагируют на ваше присутствие. Ведь это подводную лодку надо искать, эсминец же подобраться к врагу незамеченным не способен в принципе. Словом, вам приходится уворачиваться от торпедных вееров, вести артиллерийские дуэли, отстреливаться от истребителей и вновь совершать противоторпедные маневры. Смена курса, конечно же, целиком на совести капитана, а вот все остальное можно поручить команде. Ваши люди сами будут следить за показаниями гидролокатора и радара, сами будут управляться с зенитками, артиллерией и даже готовы взять на себя торпедные атаки (при условии, что вы укажете цель, ибо это сугубо в компетенции капитана). Да, можно оттолкнуть зенитчика и палить по вражескому торпедоносцу лично, но всю команду "отталкиванием" не подменишь — если только вы не умеете сидеть одновременно за пятью зенитками. И очень приятно, что ребята берут на себя такую рутинную работу, как управление эсминцем в составе конвоя (для чего на карте, вместо того чтобы поставить waypoint, щелкните на судне, которое вы должны сопровождать). Впрочем, рутины здесь будет немного, ведь спокойные минуты пролетают так быстро! Насколько быстро? Примерно в две тысячи раз быстрей обычных.

Разработчик	
Ultimation	www.ultimation.com
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Системные требования

Windows 95/98/ME, Pentium II 266 (рек. Pentium III 600+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 700 Мбайт на жестком диске, 4x CD-ROM, DirectX 8.0+.



Мои головорезы позируют на фоне пораженных учебных целей.

Согласно показаниям гидролокатора, цель в 80 градусах справа. На самом же деле она прямо по курсу.



Особенно от авиамоделистов из Ultimation досталось "Каталине". Страшна как смертный грех. Но с такого расстояния вы ее все равно не увидите.



И все-таки мы его сбили! Впрочем, сейчас зрелище будет не из приятных: самолет воткнется в воду винтом, и так и будет торчать хвостом вверх, как в "Ил-2", с той только разницей, что там самолеты втыкались все-таки в землю...



Говорят разработчики

На форуме SubSim некто U517greyhost рассказывает, что в миссии "Конвой 67" он атаковал глубинными бомбами U155. Успешно, лодка утонула. Но потом вернулась, потопила корабль и повредила еще два. Вопрос разработчикам: это баг?
Отвечает **Марк Кундингер (Mark Kundinger)** из Ultimation: "Действительно, в миссии "Конвой 67" подлодки "респаунятся". То есть вы УБИЛИ U155, а она вернулась. Представьте себе, что это зомби, и все будет нормально".

На сайте Ultimation есть такая фраза: "Почувствуйте на себе тяготы карьеры командира эсминца в динамических кампаниях Destroyer Command". Каких-каких кампаниях?!.

И вот твой маленький и уязвимый, но зато быстрый и вооруженный прямо-таки до кончиков зубов корабль на полном ходу вгрызается этими самыми кончиками зубов в строй противника, гвоздя во все стороны из десятка стволов одновременно, взмывая на волне и сразу же соскальзывая с нее вниз, и в ушах стоит гром канонады, а вот всплески — это от снарядов, промахивающихся мимо твоего эсминца. Капитан в это время не мечется от торпедного аппарата к зениткам, напротив, он (я, ты...) неподвижно стоит на мостике и время от времени отдает приказы. Преисполненный упоения, он окидывает взором бурлящие морские воды, являя собой одновременно причину и смысл окружающего хаоса...

После первого вечера, проведенного в компании DC, я думал, ложась спать, о том, что вот завтра еще немного поиграю и найду причину-другую натянуть оценку до заветных "четырех с половиной"...

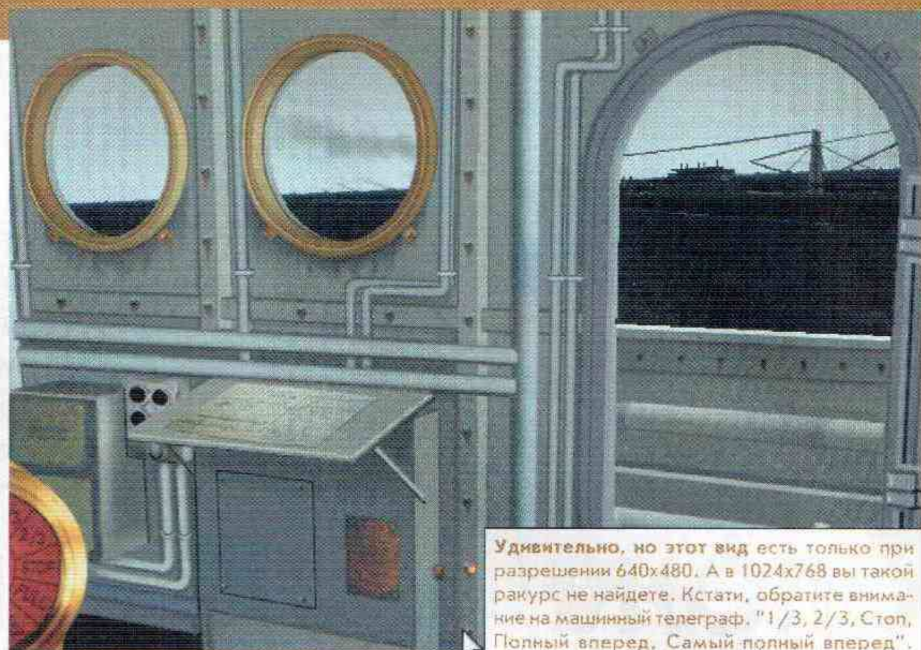
Во сне я, вероятно, улыбался.

УПОКОЙ

Поссорились мы не сразу.

Сперва начались некоторые странности. Скажем, первая миссия в Атлантике, где у восточного побережья США мой эсминец должен был обеспечивать безопасность гражданских судов. Через несколько часов приходит первое сообщение: в результате атаки немецкой подводной лодки танкер поврежден. Возникает вполне естественный вопрос: "А какой именно танкер?". Но ответа нет. Кого спасать — загадка. Потом ситуация повторяется, и снова пострадавший отказывается себя назвать. Если в SHII мы играли роль злоумышленника, орудующего бейсбольной битой в приюте для детей-аутистов, то теперь играем воспитателя в том же самом приюте. Увлекательно...

Через некоторое время на карте появляются две отметки — точки, где видели вражеские подводные лодки. Оценив расстояние между отметками и время контактов, прихожу к выводу, что у побережья действуют две подлодки — одна у самого Нью-Йорка, другая у мыса Гатерас. Решаю патрулировать у последнего, так как, во-первых, плыть ближе, а во-вторых, немецкие подлодки действительно очень любили это место — там полоса шельфа у берега была особенно узка, а значит, можно было после нападения на гражданское судно быстро добраться до спасительного глубоководья еще до прибытия противолодочных сил противника. Однако патрулирование прошло безрезультатно. Впрочем, ввиду того, что потерь с нашей, американской, стороны не было, миссию посчитали выполненной, даже наградили "за героизм". В дальнейшем, кстати, такое случалось неоднократно: вражеские подлодки обнаружить нередко не удавалось.



Удивительно, но этот вид есть только при разрешении 640x480. А в 1024x768 вы такой ракурс не найдете. Кстати, обратите внимание на машинный телеграф. "1/3, 2/3, Стоп, Полный вперед, Самый полный вперед". Странный порядок, не находите?

что, однако, нисколько не мешало победному исходу миссий. Ну и ладно, ничего страшного, думал я...

Ночь. Мой эсминец в составе эскорта сопровождает большую группу танкеров по дороге в Европу. Внезапно от одного из танкеров приходит радиограмма: "Обнаружил немецкую подводную лодку. Вступаю в бой". Потом точно такая же — от другого танкера. От третьего, четвертого... Когда сообщение приходит от десятого танкера (и это за минуту-другую), то капитана, отправившего такое, хочется схватить за шкирку и натурально спросить его: "Ты что, ОЧУМЕЛ?! В какой, к черту, бой ты собрался на своем корыте? И может, хоть НАМЕКНЕШЬ, где ты видел эту абвгд подлодку?"

Кроме твоего, ни один эсминец сопровождения на эти радиограммы не реагирует; ты же носишься сквозь конвой, пытаясь найти эту подлодку, которую видят все танкеры, но не видишь ты, несмотря на то что у тебя есть гидролокатор, а у них — даже не ночевал. И чувствуешь себя полным идиотом.

И вдруг ты обнаруживаешь эту абвгд лодку — прямо у себя под носом! Но, начиная маневр для проведения атаки, внезапно теряешь контакт, — как же так, ведь она только что была здесь... и вдруг исчезла? А потом снова находишь ее — и снова аккурат перед собой...

Понимаешь не сразу, но когда вдруг понимаешь, это бьет наповал.

Дело в том, что гидролокатор, уверенно делающий вид, что держит под контролем всю переднюю полусферу, в действительности способен обнаружить цель ТОЛЬКО ПРЯМО ПО КУРСУ.

Как в детективе, разгадка все ставит на свои места. Становится понятно, почему не удавалось обнаружить вражеские лодки в предыдущих миссиях. Неясно только, как мог проникнуть в игру такой фундаментальный баг. Не знаю, всех ли он наградит своим присутствием, но знаю, что он был замечен не только вашим корреспондентом...

После этого другие ошибки воспринимаются в меру спокойно. Например, то, что наш эсминец запросто таранит подводные лодки противника, даже если те находятся на глубине метров в 60 (200 футов). Не то эсминец научился так здорово нырять, не то перед нами симулятор айсберга.

Или вот такая ошибка: часть команд, которые мы можем отдать эсминцам под нашим началом, попросту не работают. А еще...

Но самым говорящим мне показался наиболее безобидный (ну не парадокс ли?) баг, на который я наткнулся примерно на первой минуте знакомства с DC. Смотрите сами: запускаете игру, в основном меню выбираете строку "информация", затем щелкаете на просмотре трехмерных моделей техники. И игра вылетает с сообщением о ненайденном файле. Ошибка, знаете ли, в инсталляторе, которая будет абсолютно у всех. Устраняется элементарно, просто скопируйте из папки \sim в папку \viewer файл rtserverdll.dll. Интересно, как настолько очевидные ляпсусы попадают в релиз? И стоит ли после этого удивляться, что бета-тестеры не заметили в игре других, скажем так, странностей?..

Знаете, если б я писал рецензию через неделю после того, как DC попал ко мне в руки, то поставил бы игре два балла ровно. Не больше.

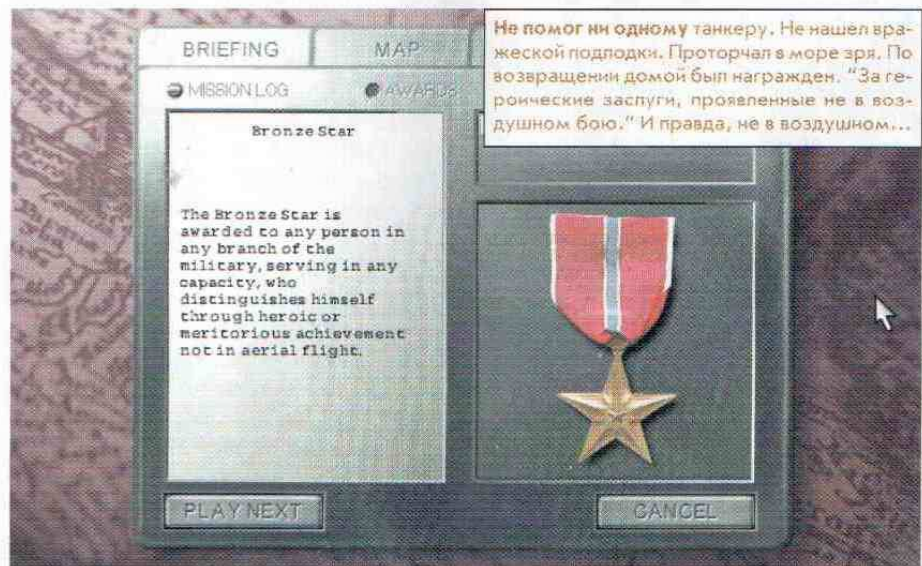
ТЕЛО

Симуляторов выходит мало. Очень мало. И пример SHII показателен в том смысле, что, какой бы недоношенной игра ни вылезла на свет божий, добрые люди будут на общественных началах писать патчи, создавать свои миссии и кампании, пока не сделают наконец из гадкого утенка того, кого мы все хотели бы видеть на его месте. И я уверен, DC тоже не оставят в беде. Уже сейчас можно найти пользовательские миссии (и это учитывая, что редактора миссий к DC еще нет!), где ИИ ведет себя не как птенец, а как настоящий морской волк.

Уверен, со временем все недостатки будут исправлены, и через полгода, максимум — через год, DC будет достоин "Нашвыбора".

А пока — "тройка".

P.S. В рекламной кампании как SHII, так и DC особый упор делался на их взаимную совместимость в мультиплейере. Хотите знать, как получилось? Пока никак. Соответствующий патч для SHII до сих пор не выпущен, хотя обещали, что выйдет он одновременно с релизом DC. Терпеливо ждем.



Не помог ни одному танкеру. Не нашел вражеской подлодки. Проторчал в море зря. По возвращении домой был награжден. "За героические заслуги, проявленные не в воздушном бою." И правда, не в воздушном...

SID MEIER'S SIMGOLF

http://simgolf.ea.com

Симулятор гольфа



РЕЙТИНГИ

Сложность	нулевая
Графика	3,3
Сюжет	1
Музыка	4,8
Звук	4,7
Управление	3,2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Занудная, вялая и некрасивая игра, неумело прикрывающаяся св. им. Нашего Всего. Сожалеем.

В "Истории мира в 10 главах" Дж. Б., эсквайра, есть следующий эпизод (глава 10, "Сон"): герой, попав в рай, посвятил оказавшуюся в его распоряжении вечность игре в гольф. "Когда, стоя у начальной черты, я в первый раз нанес полновесный удар драйвером по мячу и увидел, как мяч пролетел ярдов двести, я почувствовал себя на седьмом небе". Если бы бедняга знал, к ЧЕМУ его приведет этот идиллический спорт!

СЛОЖНОЕ ЧУВСТВО СИДА

Андрей ОМ

Гольф был выбран Maxis для симуляции неслучайно — это в намного большей степени антураж, лайфстайл, нежели собственно спорт. Как минимум "Роллс-ройсы" на парковке, специальные дизайнерские линии одежды вроде Trussardi Golf, трехсотдолларовые сигары Romeo y Julietta, крики "я разорен!" и специальные бойз, предназначенные для принесения в зубах белому сахибу улетевших к черту на рога мячей. В Sid Meier's SimGolf (SMSG), кстати сказать, институт бойзов упразднен — надо полагать, по соображениям политкорректности. В противном случае на коробке среди features в обязательном порядке красовалась бы надпись "Boys are people too". Зато в наличии специальные электромобильчики для перемещения между лунками, один из которых попал в историю благодаря тому, что на нем разъезжал директор полицейской академии в одноименном трэш-сериале.

ТЕНЬ РИШЕЛЬЕ

Гений Сида нет-нет да и блеснет слабой искоркой сквозь развеселое телепузие SMSG: вот игра мимоходом сообщает нам, что на острове, который мы усеиваем лунками, открыт международный El Presidente Airport и теперь следует ожидать наплыва туристов. Вот меняется закадровая музыкальная тема в зависимости от местности, где расположено поле: в Ирландии голосят волынки, а в штате Каролина исполняется недурственный джаз.

В остальном же... Прочтите несколько раз подряд первовзгляд в позапрошлом номере. Взгляните на прилагаемые скриншоты. Симулятор выкапывания трех лунок превратился в симулятор выкапывания трех тысяч лунок в разнообразных декорациях. Гэри Гольф (Gary Golf), наше альтер-эго и посол в двухсполовиноймерном мире SMSG, теперь вступил в могущественную SGA (Sim Golf Association) и может участвовать в чемпионатах по всему миру, покушаясь на крупные призовые фонды. Помимо доступных в демо-версии памятников и скамеечек, теперь можно строить пабы, теннисные корты и бассейны. Напрямую об этом пока не сообщается, но можете смело спорить на свой годовой доход — скоро на сайте http://simgolf.ea.com будут выложены новые сооружения и особо развесистые пальмы.

Появились селебрити, которые иногда изъявляют высочайшее пожелание остаться жить в этом райском уголке навсегда. Мы строим им особняки различной степени аляповатости и, подперев щеку ладонью, ждем появления привлеченных звездной близостью ротозеев.

Есть во всем этом что-то... лакейское.

ДНЕВНИК НАБЛЮДЕНИЙ ЗА ПРИРОДОЙ

Как бы то ни было, наблюдения за возней микроскопических гольферов будят в вас особый естествоиспытательский интерес. А как, интересно, они забегают, если мы возведем посреди поля огромную гостиницу?.. А ну как новое, плоское, словно гладильная доска, поле возьмем и замостим особой брусчаткой, от которой мячи так забавно и непредсказуемо рикошетят?.. (Иногда, кстати, между вами и муравейником неожиданно встает интерфейс. Он подсовывает вам не тех работников, которых вы хотите видеть, демонстрирует длинные списки, отказываясь использовать для их прокрутки мышеколесо, и щеголяет множественными пиктограммами неочевидного содержания.)

Атмосфера урока природоведения усугубляется особым языком simspeak, которым лопочут симы. Похоже на то, как если бы кто-то быстро-быстро говорил по-английски, набив рот овсянкой. Проверено игрой The Sims и четырьмя ее аддонами: звуки simspeak вызывают у детей, беременных женщин и даже здоровых толстых мужчин лучистые улыбки и гримасы умиления.

SMSG не ставит перед вами никаких особых целей и уж тем более не настаивает на их исполнении. Можно хищнически скупать свободные земли и строить на них свою гольфоимперию (на пятки, благо, никто не наступает — конкуренции в SMSG не предусмотрено), можно "прокачивать" Гэри Гольфа посредством участия в чемпионатах, можно сконцентрироваться на единственном парке, затачивая его под свои представления о парадизе. Можно просто смотреть мутным взором на экран, выдрав из соответствующих гнезд мышь и клавиатуру. Можно сконцентрироваться на графиках роста и диаграммах прибыльности — все они в изобилии прячутся на глубине не более чем трех кликов от поверхности игры. Можно нанимать дворников и продавцов хот-догов. Можно повышать и повышать им зарплату, а потом взять и всех разом уволить, потому что так захотелось вашей левой пятке.

Игре на все это глубочайшим образом плевать.

Мнения об игре

Слонопущательством занимается Карл Сэлмайнен (Carl Salminen), рецензент **Adrenaline Vault (www.avault.com)**: "Игра попадает в категорию "просто-но-глубоко", проходя по разряду жестоких барбитуратов типа тетриса. SimGolf идеально подходит как для хардкорных любителей посидеть перед компьютером трое суток кряду, так и для тех, кто хочет скоротать пару вечерних часов за ненапряженным развлечением". Итоговая оценка: 4/5. Странные люди, честное слово.

Откровенничает сотрудник **Sport Planet (www.sportplanet.com)** Алекс Тсотсос (Alex Tsotsos): "SimGolf - это не про тактику, не про стресс и не про гениальные стратегические решения. Как, в общем, и собственно гольф, это вакация, легкий отдых, спокойное развлечение без пота и беготни. Вы можете даже просто откинуться на спинку кресла и наблюдать". И за подобное беззубое толстовство - "91/100"?!

ГЛОРИЯ МУНДИ

Контрастируя с общеигровым духом слегка идиотического веселья, судьба Гэри Гольфа (явного родственника Казуала Карла!) оказывается неожиданно печальной: прожив 50 внутриигровых лет, он уходит на пенсию. Все, что было возведено, все, что было нажито непосильным трудом, превращается в прах перед гэриной старостью.

Вернемся к герою Дж. Б., эсквайра: проведя в гольфораю годы (или века?), он научился проходить стандартную дистанцию в 18 лунок за 50 ударов — результат чемпионов! Потом ему понадобилось 46 ударов. 32. 24.

Потом 18. Гольф закончился. Нельзя забить мяч в 18 лунок менее чем за 18 ударов.

После этого герой пришел к ангелу (женского пола, если вам интересно) и взмолился о повторной смерти.

Окончательной.

P.S. Игра SimGolf, дебютировав на 8-м месте в чартах NPD Intellect, уже на вторую неделю своего существования с позором покинула первую десятку продаж.

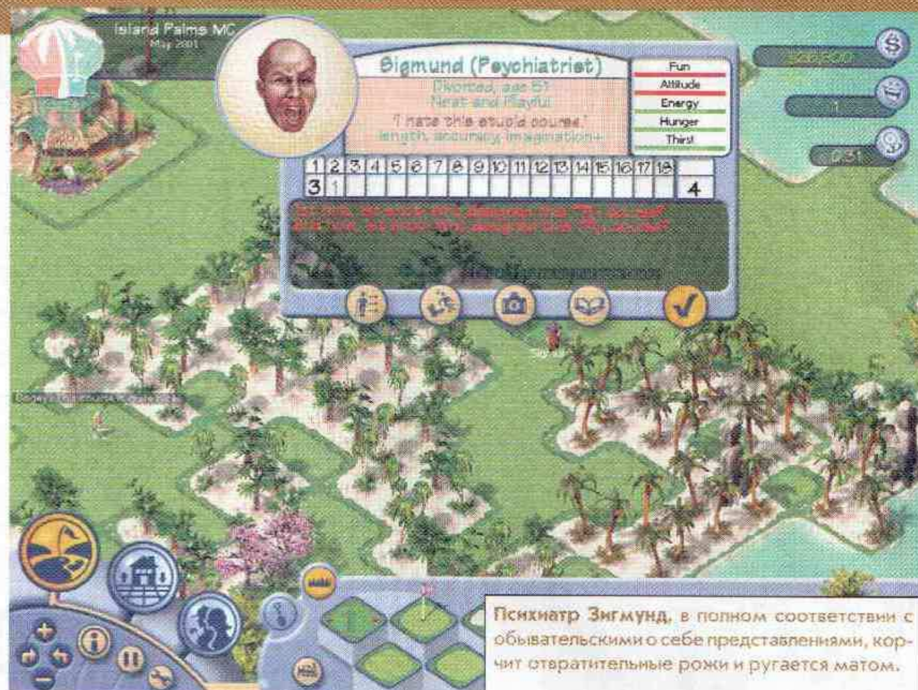
Разработчики	
Maxis	www.maxis.com
Firaxis Games	www.firaxis.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0.

Дополнительная информация

Минимум 300 Мбайт свободного места на жестком диске. Внимание: Windows NT не поддерживается.



Психиатр Зигмунд, в полном соответствии с обывательскими о себе представлениями, корчит отвратительные рожи и ругается матом.



В совсем уж имбецильном режиме Sandbox игра оставляет нас наедине с неограниченной суммой денег.



Игра разлекается автоматическим производством полароидных фотографий понравившихся ей ударов.

WARRIOR KINGS
www.warriorkings.com



Интеллектуально-эстетский варгейм

РЕЙТИНГИ

Сложность	королевская
Графика	4,9
Сюжет	4,5
Музыка	4,1
Звук	4
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ
4,8

Warrior Kings благополучно переступила через свору посредственностей, до сих пор терзающих тушку RTS. Благородная английская кровь в жилах не даст оступиться на пути к трону, державе и короне. На последней, между прочим, какой-то озорник вывел гвоздем короткое послание: "Warhammer жив".

"Я рад за тебя как никто другой, — сказал мне мой друг. — Ибо я помню, каково это — объединять разобщенные страны. Я был коронован на трон Ирландии, Англии и Франции. Притом несколько раз". На следующий день повелитель франков, бриттов, скоттов, пиктов и, частично, данов и галлов прислал к моему двору пару "киндерсюрпризов" и компакт-диск с приятным монаршему слуху мягким эстонским лаунджем.

TROTSKY IN DA HOUSE



Александр ВЕРШИНИН

Мое величество как раз нуждалось в дружеской поддержке, ибо уже четвертый час дерзало взять местную ипостась Нотебурга (он же болезненно любимый Петром "Орешек"). Басурманы с неизменным триумфом вырезали моих несчастных копейщиков, рвали в труху тяжелую кавалерию и мстительно низводили в пыль-откуда-мы-все королевских любимчиков, лучников. С одной стороны пытающихся подойти к стоящей на возвышенности крепости встречал извилистый, исключающий молниеносную атаку подъем. С другой — мощные фортификации, чье хобби заключалось в изготовлении стада южноамериканских дикобразов из белолицых рядов вполне европейской армии. Дело близилось к потере королевского терпения — если бы не дух Суворова Александра Васильевича, укоризненно ткнувшего не знавшим поражений перстом в неприметную тропку через горную гряду. Вскоре дружественные осадные башни швартовались к абсолютно незащищенным тыловым стенам франкской крепости, гарантируя следующему поколению детворы нехарактерный для местности разрез глаз и цвет волос.

KINGSIZE?

Немедля осажу немногих верных, ждущих третьего пришествия Warhammer: мужайтесь, это не Мессия. Но кузен его имеет честь быть в родственных узах! Милостью судьбы Warrior Kings (WK) изволят совмещать благородное искусство ведения боевых маневров с поденным ремеслом деторождения и землепашества. Хотя, чем не гнушался античный царь Одиссей, великий монарх времен героического беспредела, не пристало чураться и нам. Аз есмъ путь, истина и живот.

К делу, господа.

Warrior Kings МОЖНО (впрочем, очень приблизительно) охарактеризовать как снабженный экономической частью Warhammer, нашу идеальную тактическую точку отсчета координат, наш Авалон, наш Эдем. Для достижения просветления WK ощутимо недостает множества сквозных персонажей. Из миссии в миссию путешествует лишь главный герой игры, молодой отпрыск королевского рода по имени Артос (Artos). Лишь он один по-ролевому прогрессирует в ходе игры: приобретает новые запасы жизненной энергии, растит силу королевского удара-с-плеча, открывает оригинальные специальные умения. Прискорбно, но в крестовом походе к игровому финалу сюзерен скачет во главе армии безымянных гомункулусов, сколь легко зачинаемых в ближайшей деревне, столь элементарно и спускаемых вниз по течению реки Стикс. Easy come, easy go: с сюжетной точки зрения это драматическое упущение Warrior Kings. Судьба того или иного отряда уже не имеет критического значения: вы не покрываетесь холодной испариной при виде нависшей над Imperial Greatswords угрозы тотальной аннигиляции, не мечетесь бешеным моржом вместе с каждым выбитым из седла бойцом элитного подразделения Sven Carlsson's Cavalry.

Соображения баланса? Не порите чушь, мой друг: можно ли вести дискуссии о деликатностях силовых соотношений, когда в монаршем погребе чадит фабрика по молниеносной выпечке головорезов любого окраса — были бы дрова? Идейный Warhammer с его ветеранами в шрамах, хранимым как зеница ока старым колдуном, извечно хрупким состоянием нервов казначея и ведомого оному армейского заема, — чаемый Warhammer делает ручкой.

Шахматный Warhammer, дитя чистосердечно ситуационное, также остается в пределах Лимба до лучших времен. Карты Warrior Kings слишком велики, а размеры армий и вовсе неопределенны: просчитать с математической точностью адекватность бросаемых на игрока сил не представляется возможным. А потому, прощай и эта уникальная черта Warhammer.

Теперь же, милостиво оговорив все, во что так и не вызрел проект от английской команды Black Cactus, можно без дальнейшей оглядки на прабабушек сосредоточиться на бесконечных прелестях Warrior Kings. Поскольку и здесь торжество мощью чистого, изысканного, тонко вибрирующего разума приносит щедрые плоды, сторицей награждая маккиавелиевские стратегемы мудрого полководца.

ПОСТАВЩИК ЕГО ВЕЛИЧЕСТВА

Тьюториал Warrior Kings призван не обучать, но пускать пыль в глаза: играют мускулами формаций и демонстрируют широкую кость базовых видов войск. Тяжелая пехота бьет тяжелую кавалерию, способную, в

свою очередь, втоптать в тартар лучников (легкая пехота) и легкую кавалерию, причем две последние с робингудовской детерминированностью используют своих тяжело одетых собратьев в качестве подушечек для булавок. При этом лучники двуногие выигрывают у четырехногих по дальности боя, но продувают в скорости и маневренности. Схемку рисуем?

Красочно проставленные в буклетах формации (четыре штуки: маршевая, атакующая, многоцелевая стандартная и чисто оборонительная) при ближайшем рассмотрении оказываются средством скорее изобразительным. Без них сценаристы не смогли бы художественно расположить войска на решающем поле брани; геометрически выдержанные маневры в формации также гораздо более экспрессивны, нежели шныряние по кустам безобразной бесформенной толпой, подобающей лишь местным чумазым варварам. Войска демонстрируют чудеса маршевой муштры: строятся в разное количество шеренг, разбиваются на части, отступают назад для переформирования и вообще ведут себя, как записные пудели. Само собой, не к месту заказанное перестроение устраивает безобразный хаос в дружественных пределах и приводит к быстрому и беспардонному умгемахту.

Самым смертоносным бойцом армии всегда остается король. Не беда, что накопленный им в предыдущей миссии опыт обнуляется в последующей: сюзеренова секирбашка в момент затачивается о стены ближайшего вражеского строения, будь то кусок стены или хата вислоухих се-



Переход через местные Альпы благополучно завершен. Вторую, внутреннюю, стену замка придется долбить копьями. Но разве это остановит настоящих викингов, соскучившихся по вечеринкам?



Лучники потрошат неосторожно выползшую в чисто поле кавалерию. Говорят, конина очень вкусна — если уметь ее готовить!



Вид на бандитский укрепрайон. По счастью, мерзавцев уже давно выкурили. Подчистую.

Разве можно догадаться, что это ВАРГЕЙМ?! Движок вполне подошел бы и для РПГ, и для квеста. Широта хода научного прогресса приятно щекочет нервные окончания.





Такая вот скромная деревушка: взгляд с высоты птичьего. Защищать подобную амебу ох как непросто!

Что может быть прекраснее мирной сельской жизни на природе? Только ее, жизни, злостное искоренение.



лян. В зависимости от решений, принимаемых в процессе отвоевывания папиного (безвременно погиб, сражен злодейской рукой) трона, мутируют и монаршьи специальные умения. Оставаясь верным Единому Богу, он умеет кастить Bless и находится на прямой телефонной линии с штабом архангела Гавриила. Но стоит Артосу купиться на предложенную благодарным еретическим купечеством катапульту, как фабула повествования резко ныряет в технократические дебри: протагонист регулярно изрыгает победное "I'll be a philosopher king" и рвется собственноручно чинить засорившиеся кулеврины. Царство небесное, ясен дуб, подает на развод. Сходная история происходит в случае сезонной распродажи хорька-королька темным силам.

Ужасает иное. Идейные мытарства верховного главнокомандующего неузнаваемым образом меняют облик и специализацию его армии. Лучники, например, необъяснимо страдают от перехода к атеизму. Представьте себе: вчера челобитствовали — стрелы полыхали — и прах городов лежал у ног лучника. Сегодня, подсев на черный порошок (это порох), армейский снайпер не способен запалить и трубку мира, а города принято сносить, мучительно и долго, сложными инженерными инсталляциями из дерева, камня и металла. Тем временем искра божья остается с верующими — в частности, с инквизиторами, использующими параноидально похожие на своих Warhammer-собратьев лучевые спеллы. Warrior Kings предлагает шесть вариантов развития: сохранять нейтралитет, поддержать Империю и ее Единого Бога, склониться к ереси или поддаться соблазну массового разведения языческих всадниц. Оставшиеся два варианта покрываются замесом демонической или имперской технологии на еретическом фундаменте. Замысловато!

КОРОЛИ РОК-Н-РОЛЛА

"Дорогой кузен, — осушив бокал бургундского, сказал мне Томас, — я доверяю тебе правый фланг моего войска. Не подведи меня!"

Ну что вы, кузен, как я могу... Вот только твоя дурацкая армия двинула "свиньей" прямо под заградительный огонь противника, который благоразумно оставался на высотах. Ничего, если правое крыло немного подождет развития событий, дорогой родственник? И вот когда твои тяжелые, но тупые пехотинцы в панике повернут назад, преследуемые по пятам отборными рыцарскими эскадронами, я атакую со своего очень правого фланга, предварительно прошерстив конную элиту большими толстыми стрелами. Раз-два, наша взяла. Правда, из всей твоей армии выжило лишь мое правое крыло.

Войсковые маневры в Warrior Kings доставляют массу здорового интеллектуального фана. Приятнее всего действовать небольшим профессиональным отрядом, основой которого является мобильная, убийственно эффективная пехотная артиллерия. Достаточно лишь отслеживать рельеф местности, сканировать горизонты парой скаутов и иметь небольшое прикрытие для лучников. В качестве отличного "танка", равно как и подсадной утки, подходит сам Артос. Увлекшийся охотой на королевскую особу неприятель теряет формацию и остатки мозгов — последние вышибаются не столько азартом погони, сколько фирменным засадным полком, с которого в определенный момент снимается вето на огонь. Стрелы летят не по баллистической, но убийственно, в упор, в глаз, в сердце.

Экономические меры борьбы с недоброжелателем занимают все же второстепенные позиции. Да, когда в закромах кончается хлебушек, солдаты враз стройнеют — показатели уровня здоровья падают до абсолютного минимума, так что расправиться с посаженными на диету посильно воину-одиночке. Но политика обозного прессинга присуща лицам либо безыдейным, либо поставленным перед во стократ превосходящими силами. Стратегия пейзановырезания в основе своей есть трусость и недостойное правителя нежелание думать головой — хотя и соответствует стратегеме Четвертой: "...находясь на отдыхе, ожидай истощенного врага".

ПРОСВЕЩЕННАЯ МОНАРХИЯ

Суммируем.

Авторы добились экстраординарного эффекта. Каждая миссия Warrior Kings выглядит полновесным военным походом и грозит поглотить ваш день с пассионарностью гурмана, балующего слабинку французским трюфелем. Стратегема номер Один гласит: "Обмануть императора, чтобы он пересек море". Сюзерена, вас, вводят в заблуждение искусно, демонстрируя превосходное владение дизайнерским делом и богатство фантазии. Несмотря на ограниченный жанровыми рамками набор инструментов, ваше внимание практически никогда не злоупотребляется репитивным использованием одних и тех же трюков. И даже оскоромившись повтором, вам позволяют догадаться об этом последним: стратегема Двадцать Девять, "на дереве распустить цветы". Графический движок с его раскрепощенной, принимающей абсолютно любые желаемые положения камерой (от боговоспаренного top-down, через классическую изометрию и into your face, в пейзажное эстетство с мимолетными тенями облаков и сенью байронической задумчивости на молодом лице короля Артоса) активно участвует в замыливании мозгов, жонглируя невероятными ракурсами, мастерскими наплывами, зумом и крутыми вертолетными разворотами.

"Цикада выскользает из своего великолепного облачения", — и в духе стратегемы Двадцать Первой мы вытаскиваем медиевального мыслителя прямо под огнем сторожевых башен, затеряв драгоценную добычу в толпе пехотинцев. "Убрать дрова из-под жаровни", — и в духе Девятнадцатой стратегемы выжигаем окрестные поселения варваров. Дабы не путались. "С легкой душой увести овец". Стратегема Двенадцатая повелевает воспользоваться обнаруженными в долах одичавшими лошадьми, посадив на каждую любого (!) пехотинца по вашему выбору. "Сливовое дерево погибает вместо персикового": тяжелые и медленные копьеносцы оттягивают на себя атакующие силы противника, пока вы, оценив обстановку, реформируете расположение войск и выводите из-под удара ключевые фигуры. Стратегема Одиннадцать.

Тридцать шесть священных китайских стратегем. Одна игра, чтобы воплотить их всех. Не так плохо для скромной английской компании, на чьей заставке фигурирует недвусмысленный кактус посреди благочинного европейского леса. Действительно, виват! EXE

Разработчики

Black Cactus www.blackcactus.com

Издатель

Microids www.microids.com

Системные требования

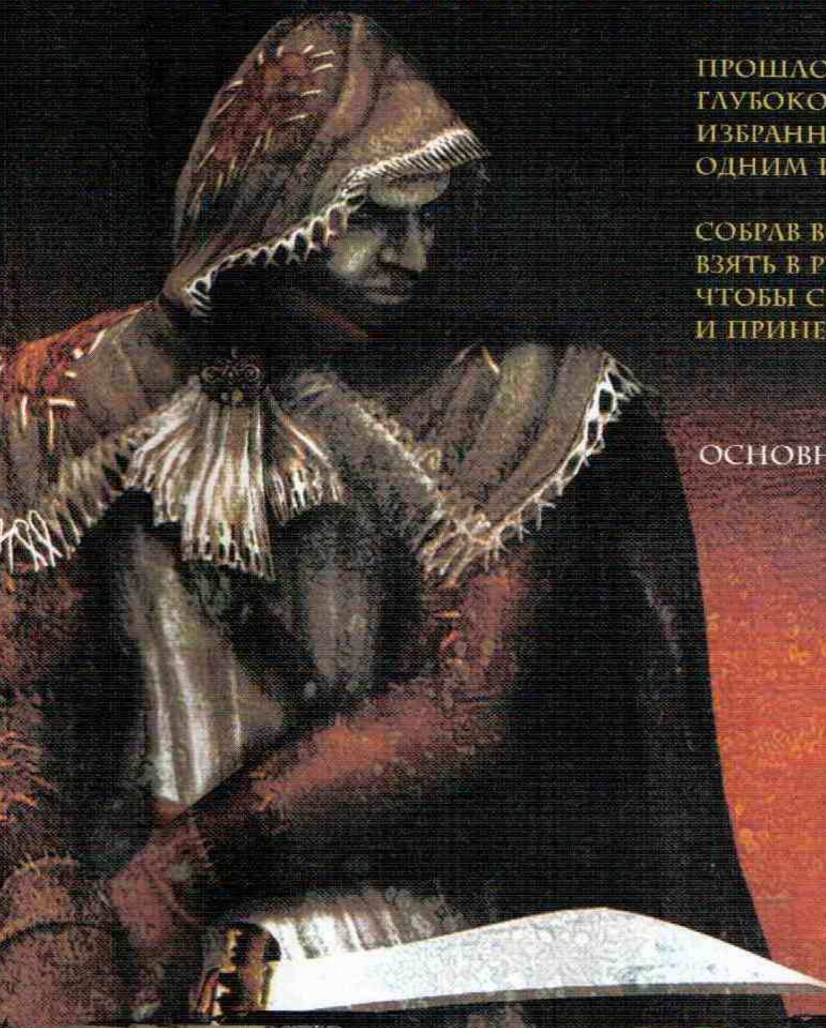
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 733), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 236 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

Дополнительная информация

Графическое превосходство Warrior Kings компенсируется чудовищным временем загрузки сохраненной игры. Лучше не проигрывайте!

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

И НАСТУПИЛО ТЁМНОЕ ВРЕМЯ, ВРЕМЯ ЗЛА...



ПРОШЛО ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ВЕЛИКОЙ ВОЙНЫ. ГЛУБОКО В НЕДРАХ СВЯЩЕННЫХ ЗЕМЕЛЬ ПОЯВИЛСЯ ИЗБРАННЫЙ, ПРИЗВАННЫЙ ПРИНЕСТИ СПАСЕНИЕ ОДНИМ И ГИБЕЛЬ, И ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ДРУГИМ.

СОБРАВ ВСЮ ВЕРУ В КУЛАК, КАЖДАЯ РАСА ВНОВЬ ДОЛЖНА ВЗЯТЬ В РУКИ ВСЕ СОКРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ, ЧТОБЫ СПАСТИ И ЗАЩИТИТЬ СВОЙ НАРОД И ПРИНЕСТИ НЕВЕРНЫХ В ЖЕРТВУ СВОЕМУ БОГУ.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ:

- ПОТРЯСАЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ И СНОГСШИБАТЕЛЬНЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР, КОТОРЫЙ ПОГРУЗИТ ВАС В НАСТОЯЩИЕ ЭПИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ;
- БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ В "АПГРЕЙДЕ" ОТРЯДОВ И ЛИДЕРОВ;
- БОЛЕЕ 200 УНИКАЛЬНЫХ АНИМИРОВАННЫХ ОТРЯДОВ И БОЛЕЕ 100 КРАСИВЕЙШИХ ЗАКЛИНАНИЙ;
- КАЖДАЯ РАСА ОБЛАДАЕТ СВОЕЙ СОБСТВЕННОЙ УНИКАЛЬНОЙ КАМПАНИЕЙ, КОТОРЫЕ РАССКАЖУТ ИСТОРИЮ ПРОИСХОДЯЩЕГО С РАЗНЫХ ТОЧЕК ЗРЕНИЯ;
- ПОДДЕРЖКА ДО 4-Х ОДНОВРЕМЕННО ИГРАЮЩИХ ИГРОКОВ ПО СЕТИ И ИНТЕРНЕТУ;
- РЕДАКТОР КАМПАНИЙ ПОЗВОЛИТ ВАМ СОЗДАТЬ ИМЕННО ТАКУЮ КАМПАНИЮ, КОТОРУЮ ВЫ ХОТЕЛИ ВСЕГДА ПРОЙТИ;
- ТАКЖЕ СУЩЕСТВУЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕНОСА УЖЕ ИМЕЮЩИХСЯ РАЗВИТЫХ ЛИДЕРОВ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ ИГРЫ ИЛИ В СОЗДАННЫЕ ИГРОКОМ КВЕСТЫ;
- АБСОЛЮТНО НОВАЯ СИСТЕМА СОБЫТИЙ РАЗНООБРАЗИТ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС НАСТОЛЬКО, ЧТО ВЫ ЗАХОТИТЕ ПРОЙТИ ИГРУ ОТ НАЧАЛА И ДО КОНЦА, ПРИЧЕМ НЕ ОДИН РАЗ
- СИЛЬНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ ПОЗВОЛЯЕТ СДЕЛАТЬ ГЕЙМПЛЕЙ БОЛЕЕ ДИНАМИЧНЫМ.







По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

5
й пр. д.109
/18
21
7
8
д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»,
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

TROPICO: PARADISE ISLAND

www.poptop.com/TropicoXpack.htm

Экономический симулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,1
Сюжет	4,5
Музыка	5
Звук	4
Управление	4,6

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,2

"Тропико" весьма удачно пробует себя в роли симулятора курорта.

Согласно всем предварительным расчетам, аддон к Tropico с таким названием должен быть посвящен исключительно проблемам экспорта кокаина — темы, несправедливо обойденной в лучшем градостроительном симуляторе ушедшего года. Но нет, час виртуальных последователей Пабло Эскобара еще не пробил и вряд ли теперь пробьет.

ТОВАРИЩИ ОТДЫХАЮЩИЕ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Затерянный во времени тропический остров становится объектом внимания "туристов" — людей в светлых шортах и сандалиях на босу ногу с дешевыми "мыльницами" в области живота. Существ в высшей степени неприятных. Люди делятся на две категории: одни фотографируют красоту вокруг себя, другие себя на фоне красоты. А один японский турист снимал исключительно комнаты в отелях — на память, потому что все остальное оставалось у него в голове. Он был молод и слушал Э.Пресли. Как все это относится к главному придумщику Tropico Филу Штейнмейеру (Phil Steinmeyer) и его PopTop Games, совершенно неясно, потому что Paradise Island, в лучших традициях "аутсорсинга", был сработан компанией Breakaway Games, которая, по всей видимости, специализируется на выполнении подобных заказов. Именно эти ребята сотворили аддон к Pharaon (Cleopatra) и Sid Meier's Gettysburg! (Antietam!) — качественно и не без души. Poptop'овцы, к слову, настолько заняты своими новыми "необъявленными проектами", что даже Tropico 2 отдали на откуп Frog City.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ

Крохотное в сравнении с прочими, но чрезвычайно важное нововведение, которое делает Paradise Island объектом номер один в списке покупок всех поклонников Tropico, — это сокращенное время строительства. Теперь результаты капиталовложений становятся видны не только внукам Эль Президенте, но и ему самому, благодаря чему играть становится значительно веселее.

А строить между тем есть что. Потенциальных туристов ожидают теннисные корты, поля для гольфа, магазины "дьюти фри", гигантский причал для яхт (с экскурсиями!), а также консерватория и кинотеатр. В некоторых сценариях можно будет встретить заброшенный колониальный форт, который в зависимости от политической ситуации превращается в музей, объект археологических раскопок или же подземелье для содержания врагов режима. Разработчики нашли в себе силы рассчитать все здания с разных точек зрения, благодаря чему игрок получил возможность обратить окна только что возведенного отеля не только на южную сторону.

Туристов, главный источник доходов в новой игре, поделили на классы и подвиды. Одним отдыхающим подавай сервис высочайшего уровня и золотой песок на пляже, другие приезжают исключительно за туманом и запахом тайги. И жутко обижаются, не обнаружив ни того, ни другого. Третья группа "людей с мыльницами" — молодежь с аналогом полуторалитрового бидона с вроде как тоже пивом "Очаковское" в руках, короче, студенты на каникулах. Этим нужны дешевые отели и пабы на берегу моря. Потрафить вкусам всех категорий туристов — задача сложная, но все же выполнимая. Удачливых хозяйственников ждет награда в виде круглогодичного потока свободно конвертируемой валюты.

Чтобы еще больше усложнить задачу, авторы решили добавить в игру "случайные события". Внезапный ураган вполне может разрушить половину зданий на острове, а затянувшийся сезон дождей привести к полной потере туристопотока. Не могу сказать, чтобы такие "сюрпризы" вызывали радость или хотя бы желание с новой силой взяться за преодоление трудностей. Ничто в этом благодатном краю не дается просто так, и бессмысленная псевдослучайная жестокость погоды воспринимается как повод загрузить ранее сохраненную игру. К счастью, разрушительную силу ураганов можно уменьшить и даже свести на нет — достаточно покопаться в "настройках".

Самое интересное в Paradise Island — наблюдать за пересечением интересов отдыхающих и аборигенов. И зажиточный американский пенсионер, и студент-антиглобалист, и капитан яхты, и прачка в отеле — все они сделаны из одного и того же теста, их поведение моделируется игрой с одинаковой степенью достоверности. Превращение местных жителей в обслуживающий персонал гигантского курорта не всегда проходит гладко. Несчастный Эль Президенте вынужден балансировать на грани, выбирая между деньгами и властью.

Между тем лишь половина из более чем 20 новых сценариев посвящена туризму. Остальные игры исследуют и развивают чрезвычайно популярный среди поклонников Tropico образ "жестокого диктатора". Игроки, предпочитающие жесткий стиль игры, будут довольны открывшими-

Разработчик	
Breakaway Games	www.breakawaygames.com
Издатель	
Take Two Interactive	www.take2games.com
Издатели в России	
"Логрус"	www.logrus.ru
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/NT4/2000/XP, Pentium 200 (рек. Pentium III), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA, 4x CD-ROM, DirectX 8.0+, 820 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Для запуска Paradise Island требуется диск с оригинальной игрой.

ся в Paradise Island возможностями. К примеру, издав соответствующий указ, можно заточить врага режима в подземелье (бывш. музей) и держать там до тех пор, пока тот не осознает всю глубину своих заблуждений. По слухам, иначе застенки разрешается покинуть исключительно ногами вперед. Военная база позволяет существенно увеличить присутствие солдат в городе, а многоэтажный жилой дом кладет конец неприглядным лачугам на побережье.

Завершает список нововведений "электоратометр" — фантастический прибор, способный определить результаты президентских выборов, случись они в данную секунду. Чрезвычайно полезное устройство обнажает последствия каждого вашего решения с безучастной жестокостью.

Между тем в таком климате поражение едва ли отличается от победы. По вечерам на острове по-прежнему красиво. Смуглые красавицы двигаются в такт румбе, туристы просят принести еще один коктейль, а саундтрек Даниэля Индарта (Daniel Indart) и не думает заканчиваться — в Paradise Island ровно в два раза больше музыки, чем в оригинальной игре. Абсолютное оружие в борьбе с весенней слякотью подоспело как раз вовремя.

Мнения об игре

"Наиболее полезное из всех новых зданий - военная база, с помощью которой диктатор может сконцентрировать большое количество военных в центре поселения с развитой инфраструктурой", - утверждает **GameSpot** (www.gamespot.com).

Обозреватель сайта **Gamepen** (gamepen.ugo.com) не скупится на комплименты: "Если вам понравилось возиться с туристами в оригинальной игре, Paradise Island приведет вас в полный восторг: новые отели, новые указы, новые аттракционы и даже новые туристы - прекрасное дополнение к прекрасной игре!"



Новый вид туризма — экологический — в обязательном порядке предусматривает посещение крытого ботанического сада. Без этого, согласитесь, отдых будет неполным.



Даже удивительно, как оригинальная игра могла обходиться без кинотеатра? Paradise Island исправляет эту ситуацию в корне.



Аддон официально признан в качестве учебного пособия для студентов Института туризма и гостеприимства Московского государственного университета сервиса, который, что удивительно, существует не только в моих фантазиях.



Все большее число зданий в игре разрешено вращать не только против, но и по часовой стрелке. В результате городок наш отныне не выглядит однобоким.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

www.bridgecommander.com



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4.3
Сюжет	5
Музыка	5
Звук	4
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Прекрасная игра во вселенной Star Trek. Вы думали, это невозможно?

"Старътрекъ" обижают все кому не лень. И практически всегда поделом. Но! Позвольте нам вместе с публикацией нижеследующего текста закрыть сезон охоты на Star Trek (хотя бы в этом номере). Ибо перед нами первая игра, которая, даже будучи осененной проклятым брэндом, все равно достойна восхищения. Именно так, черт возьми: восхищения. Небеса не разверзлись.

МИНИМАЛИСТСКИЙ ГИГАНТИЗМ



Ашот АХВЕРДЯН

И все-таки лицензия имеет значение. Скажем, если игра живет во вселенной Star Wars, мы заранее настроены к ней доброжелательно, встречаем доброй улыбкой, и если она не хамит в ответ жутким геймплеем, то пользуется нашей благосклонностью. Совсем другое дело — игра, в названии которой замешкалось словосочетание "Star Trek". На такую принято смотреть настороженно, как милиционер на панка. Чуть что — по почкам.

ПОЛОЧКИ

На коробке Bridge Commander (ВС) дотошный покупатель может найти словосочетание "Space Sim". Искренне прошу, не верьте. ВС имеет весьма опосредованное отношение к жанру космосимуляторов. И нам либо придется выдумывать для проекта новый жанр, типа space-sim/adventure (по аналогии с action/adventure), либо сказать страшную правду. А правда такова: перед нами "интерактивная книга" с отдельными космосимуляторными вставками.

Валящий с ног шарм ВС трудно раскладывать по полочкам. Сама тема заранее заинтересовать не может в принципе: скажите честно, вы что-нибудь знаете об отношениях Клингонов и Ромулан? Хотите узнать больше? Спасибо, я так и думал. Далее, космосимуляторная часть пусть необычна, но несколько аляповата и неуклюжа, и на основной плюс игры тоже не очень-то тянет, да им и не является. Сюжет заасфальтировано линеен. Графика, конечно, весьма красива, но ничего такого, чего бы мы не видели ранее. В общем, согласно всем анкетным данным — не жилец.

Но вот если вы запустите саму игру...

ИНТРО

Не секрет, что любая (ну, почти любая, не будем буквоедствовать) игра начинается с заставки. После запуска вас ждут две минуты интро-фейерверка, потом долгий геймплей (конечно же, не имеющий к заставке никакого отношения) ради двадцати секунд того же заставочного салюта в середине и одной минуты в конце.

ВС тоже начинается с заставки, пусть и "на движке". Камера облетает корабль снаружи, затем "вид из ваших глаз", вы садитесь в рабочее кресло, на мостике уже собралась вся команда, адмирал свидетельствует вам свое почтение по видеосвязи, входит сам Жан-Люк "Неизбежное Камео" Пикард, приветствует вас и секунд за двадцать (а больше и не требуется) объясняет нехитрое управление кораблем, после чего молвит: "Теперь все это в вашем распоряжении". Надо лететь к Звездной базе #12.

Секундная пауза.

Вы еще не знаете, но это — переломный момент в игре. Именно сейчас решится, будете ли вы от нее в восторге или, поморщившись, сотрете с винчестера. Если вы начнете разглядывать нелепые картонные фигуры ваших офицеров, вытянутых по стойке смирно, их несуразные полигональные головы, простенькую ретро-футуристическую мебель и т.п., то ВС не для вас. Смиритесь. Деинсталляция пройдет безболезненно.

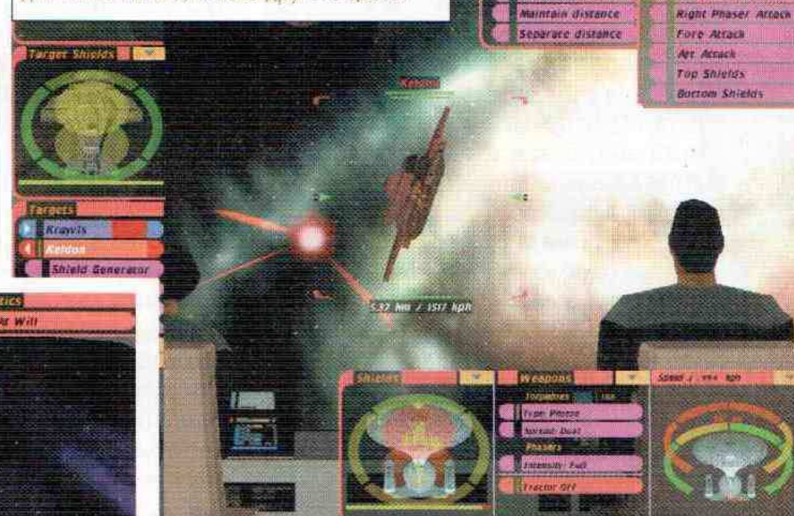
Но если же вы, следуя полученным только что инструкциям, без запинки прикажете штурману держать курс на Звездную базу #12, то...

Способ, которым ВС хватает игрока за жабры, удивителен в своей простоте. С одной стороны, вступительный ролик просто не кончается. Вы же не можете выйти из игры, пока идет заставка, правда? С другой — вы как бы играете. Это же вы своей рукой приказали держать курс на Базу #12. Ничего, что выбора никакого не было, лететь больше некуда, зато теперь вы смотрите ролик не со стороны, когда к нему можно потерять интерес. Напротив, игровая жизнь бурлит ВОКРУГ и, заставляя делать очевидные шаги типа описанного выше, втягивает вас: Пикард приказывает не вмешиваться в назревающий конфликт, ваши союзники Клингоны препираются с нейтральными Ромуланами, ваши офицеры спорят между собой, все происходит в ускоренном темпе, напряженный голос адмирала, база Геко на грани уничтожения, таинственный взрыв сверхновой, сожженный ромуланский корабль, в гибели которого несправедливо обвиняют вас, контрабандисты, снабжающие оружием... Вы подслушиваете радиопереговоры, спасаете корабль от столкновения с астероидом, ныряете в облако космической пыли за таинственным агрессором, перелетаете из одной системы в другую,

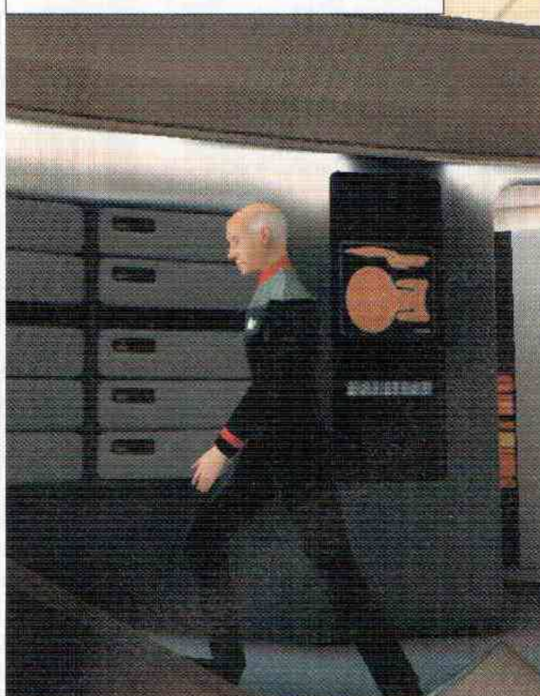

Да, моего штурмана зовут Киска. Отставить шутки, господа гусары!


Вид с внешней камеры здесь именуют "тактическим". Ибо эффективно управлять кораблем вручную можно только с него...


...экран же внутри корабля служит исключительно кинематографическим целям.


Вот этот цветок, слева от вражеского корабля, — фотонная торпеда. Квантовая выглядит точно так же, только другого цвета.


Синий луч — Tractor Beam. Сами врага держим, сами его и бьем, причем он не спереди, а сзади нас.


Жан-Люк Пикард покидает мой корабль.

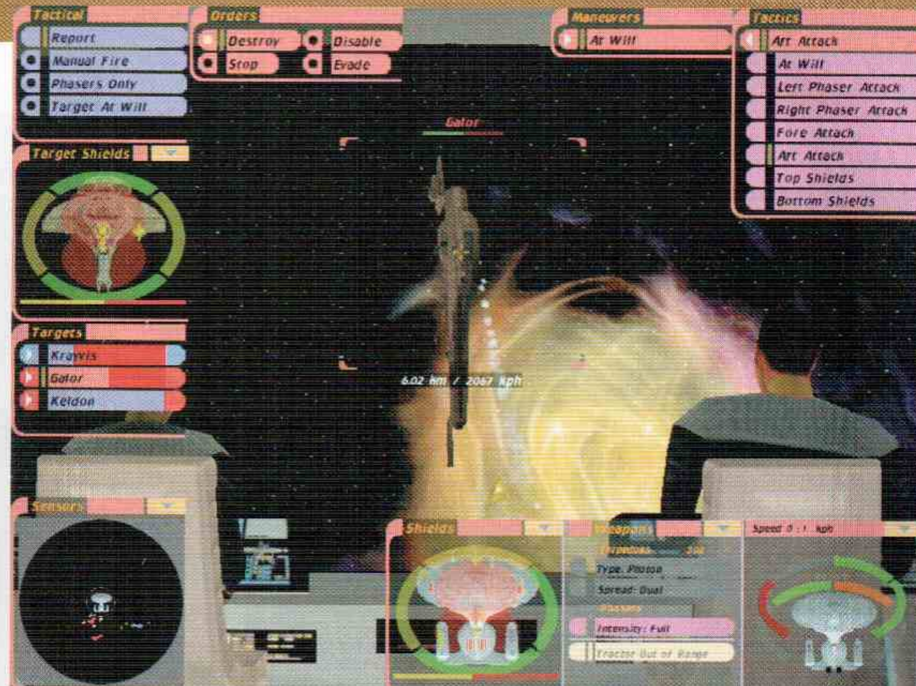

Сейчас я сяду в это кресло, и начнется...

Разработчик	
Totally Games	www.totallygames.com
Издатель	
Activision	www.activision.com

Системные требования
Windows 95 OSR2/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium II 450+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-видеокарта 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.0a+, 650 Мбайт на жестком диске.

все сюжетные нити уже не удержать в руках, интересно ДОНЕЛЬЗЯ, и вы на полном серьезе живете в этом мире, хотя формально ваше участие сводится к цепи элементарных заранее определенных действий. И так до самого конца.

Я же говорил, интерактивная книга. Затягивает ЖУТКО.



СИМУЛЯТОР

Посреди всего этого великолепия встречаются космосимуляторные вставки, в ходе которых вам чаще всего придется сражаться. В такие моменты управление можно полностью взять на себя. А можно этого и не делать, отдав приказ офицеру атаковать выбранную вами цель. И вот здесь встречаются подлинные находки...

В местном космосе маленькие истребители не в почете, так что бой всегда разгорается между огромными кораблями. Встретившись на узкой космической тропинке, противники несколько минут кружат вокруг друг друга, поливая неприятеля из всех имеющихся, и так до упора. Стандартные атрибуты космосимулятора на месте — силовые щиты, система распределения энергии между оружием, двигателем, щитами и сенсорами, лазеры, медлительные торпеды... Конечно, можно целиться не только в сам корабль, но и в любой его механизм, и т.д. Лучше поговорим о находках.

Был момент, когда я много раз безуспешно пытался уничтожить крупный корабль противника. И каждый раз он "выносил" меня, практически не получая повреждений. Наконец, я задумался и в поисках ответа полез в мануал (хотя мог и не лезть так далеко, нужная информация доступна из игры). Читаю: лазеры более эффективны на близком расстоянии, а с дистанции наносят куда меньше вреда. Торпеды, напротив, в ближнем бою часто промахиваются, а с дистанции наводятся точно в цель. Смотрю ТТХ: у моего корабля четыре торпедных аппарата спереди, два сзади. У противника — один спереди, один сзади. Делаю выводы...

И снова бой. На этот раз даю приказ офицеру вести сражение с большой дистанции (раньше я скоропалительно оставлял это на его усмотрение). И что же? Неприятель уничтожен, мой корабль почти не поврежден. Исход пятиминутного боя решил один щелчок мыши, так как с тех пор я в происходящее не вмешивался, все делала моя команда. Мне оставалось лишь с замиранием сердца следить за медленным танцем космической битвы. Красиво было очень. Переживал страшно.

СТИЛЬ

Если в двух словах охарактеризовать стиль BC, да и всего Star Trek, то звучать это будет примерно так: минималистский гигантизм. С одной стороны, управлять кораблем не в пример проще, чем X-Wing'ом. С другой — корабль имеет команду в полторы тысячи человек и может принять на борт до 15 тысяч. Этакий дрейфующий в космосе 7-й солнцевский микрорайон под вашим управлением.

Та же тенденция и в сюжете: глобальные изменения, простые мотивы.

Да и во всей игре — по соотношению количества действия, поделенного на количество щелчков мыши, BC не знает равных. Не знаю, можно ли назвать BC хорошей игрой. Но, к счастью, оценки мы ставим не за "хорошесть", а за интересность. А в этом плане высота "Нашего выбора" взята уверенно.

Из игры выходишь с теми же ощущениями, что и из кинотеатра после просмотра "Звездных войн". Перед глазами беснуются яркие пятна. В ушах грохот. На душе счастье. И через некоторое время: "Хочу еще...".

P.S. А еще в BC прекрасная музыка. По-голливудски (и в прямом, и в хорошем смысле) широкоэкранная, красивая и величественная...



Мнения об игре

Некто Питер Тэн (Peter Tan), заглянувший на форум **http://comp.sys.ibm.pc.games.space-sim**, шокирует публику своими познаниями в Star Trek-звездолетах: "Не знаю, как вы, а я, впервые оказавшись на мостике, был дезориентирован... Скажем, штурман теперь сидит не спереди справа, а спереди слева, а тактик переехал со своего места за капитанским креслом на пост спереди справа. Странный какой-то корабль класса Galaxy..."

Тайлер Сэйджер (Tyler Sager), рецензент сайта **Gamepen (www.gamepen.com)**, справедливо отмечает: "В любой момент вы можете начать вручную контролировать навигацию и ведение боя, управляя своим кораблем, как в какой-нибудь обыкновенной аркаде. Но на самом деле это уводит от сути игры, которая состоит в тщательной координации действий вашей команды при выполнении миссии". Итоговый рейтинг: 4/5.

ПОЛИГОН

В ТЕМНОМ-ПРЕТЕМНОМ БЕЙСИКЕ...

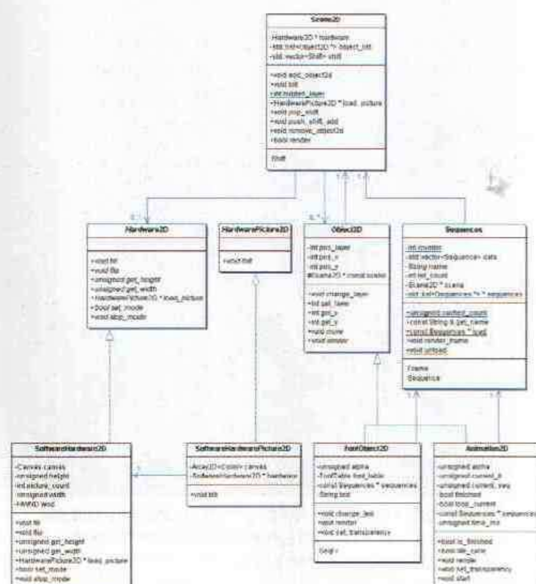
СТР. 102

Сколько блаженства поселяется в душе, когда удается завершить свое собственное творение! И пусть никто не обещает, что впереди счастливого творца ждут слава и деньги, но шансы на это есть у каждого...

ТВОЯ ИГРА

Прежде чем браться за что-нибудь, необходимо как следует... конечно, подумать, — об этом немудреном правиле нередко забывают, садясь за разработку. Только тогда, когда "техническое задание" для самого себя готово, можно начинать реализацию задуманного.

СТР. 106



В ТЕМНОМ-ПРЕТЕМНОМ БЕЙСИКЕ...

Господин ПЭЖЭ

Так уж сложилось, что наш "Полигон", несмотря на свою полезность и уникальность, обречен на некую избранность аудитории. Ибо мало на свете людей, готовых положить месяцы и годы своего времени на алтарь бога по имени Разработка Игр.

DarkBASIC

www.darkbasic.ru, www.darkbasic.com
Разработчик
Dark Basic Software www.darkbasic.com
Издатель в России
"МедиаХауз" www.mediahouse.ru
Системные требования
Windows 95/98/2000/ME, Pentium 233 (рек. Pentium 300), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 4 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM.

Играть — на это время есть у всех. Удовольствие от преодоления искусственных трудностей доступно каждому, особенно если учесть, что эти трудности специально делаются преодолимыми, а вознаграждение за успех в виде, как минимум, надписи "You Won" гарантировано.

Есть и удовольствие гораздо более высокое — битва с самим собой, с природой, победа над ограничениями, которые не обязаны быть преодолимыми. Сколько блаженства поселяется в душе, когда удается завершить свое собственное творение! И пусть никто не обещает, что впереди счастливого творца ждут слава и деньги, но шансы на это есть у каждого...

Вопрос "как начать", наверное, посещал голову почти каждого читателя "Полигона". Традиционный метод — идти по стопам гигантов: учиться, учиться, а потом учиться снова. Сначала постигать высшую математику, физику, логику, потом Си++, DirectX самой свежей версии или OpenGL, EAX и кучу других интересных вещей. Это, безусловно, работает, если заранее есть уверенность, что это ваше любимое дело, вы готовы посвятить ему всю жизнь и ничто не способно этому помешать. Более того, нужно еще и терпение, ведь первые результаты появятся весьма нескоро и будут довольно примитивными.

К счастью, есть на свете "обходные маневры". Программисты — люди ленивые, и это прекрасно. Они обожают пользоваться богатствами, накопленными человечеством. Тот же DirectX, к примеру, — всего лишь удобный способ абстрагироваться от тонкостей аппаратной реализации каждого конкретного компьютера, что могло бы занять долгие годы (как и бывало во времена DOS)...

НЕТ, НЕТ, МЫ ХОТИМ СЕГОДНЯ!

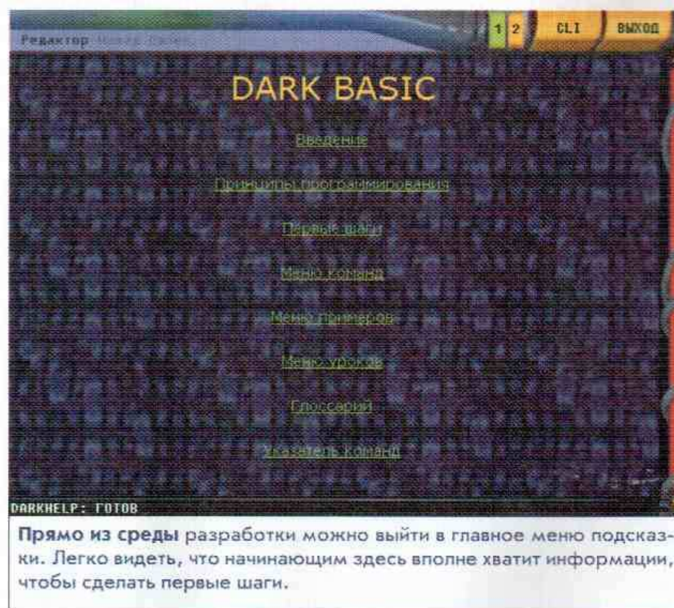
Для тех, кому очень хочется увидеть свою сногсшибательную идею в готовом трехмерном виде — причем не через год, а уже завтра, московская компания "МедиаХауз" недавно локализовала и издала программу DarkBASIC, разработанную почти одноименной фирмой Dark Basic Software. И впрямь, если у вас нет времени или желания залезать в дебри программирования, но есть желание понять, как это все работает, можно и нужно воспользоваться готовыми решениями.

В данном случае решение — это интерпретатор языка БЕЙСИК, но не обычный, а с огромной библиотекой функций, специально "заточенных" под разработку игр. Подробности — ниже, а пока достаточно сказать, что эта библиотека перекрывает все области, которые требуются для создания 3D-игр. Графика (спрайты, геометрические примитивы, модели, текстуры, освещение, ландшафты), звук (в том числе трехмерный), музыка, устройства ввода (включая джойстики и рули с обратной связью), математика (повороты, движение, столкновения). Короче говоря, перед нами в каком-то смысле полноценный трехмерный графический движок

Единственная разница — в подходе. Там, где "обычные" движки все усилия кладут на повышение производительности, DarkBASIC делает упор на удобство использования. И это вполне разумно: чтобы создать довольно сложную трехмерную среду (архитектура, модели и т.п.), которая будет сильно тормозить при отображении, придется потратить столько времени, что затраты на программирование по сравнению со всем этим покажутся мизерными.

ДЕНЬГИ-ДЕНЬГИ, ДРЕБЕДЕНЬГИ...

Есть и еще одно отличие. Цена! Профессиональный движок стоит запредельных денег, разработка своего — не дешевле. Можно бесплатно воспользоваться одним из известных движков для создания собственной модификации популярной игры, но тут обычно возни-



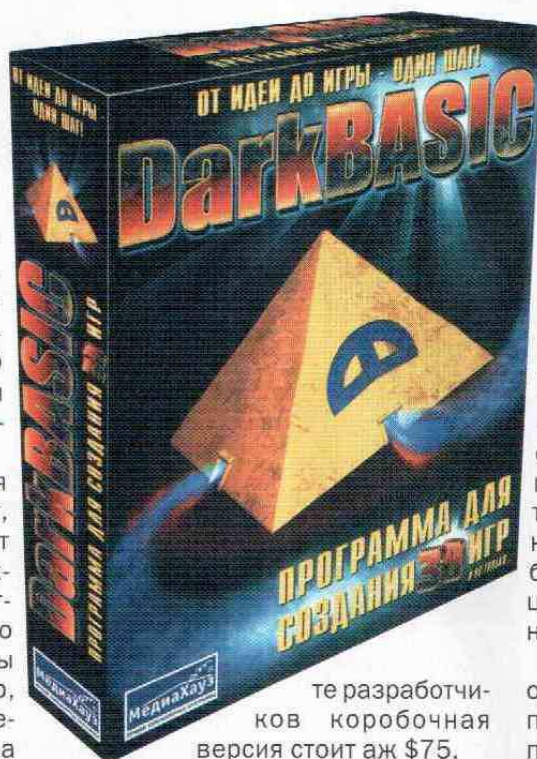
Прямо из среды разработки можно выйти в главное меню подсказки. Легко видеть, что начинающим здесь вполне хватит информации, чтобы сделать первые шаги.

кают другие проблемы — лицензионные (согласится ли издатель игры-оригинала, чтобы вы вдруг решили взять в работу его вселенную?) и технические (ведь авторы игр не заботились об удобстве начинающих девелоперов).

Остаются "совсем бесплатные" движки, сделанные очарованными дилетантами (я уже несколько раз рассказывал об Интернет-страничке под названием 3D Engines List), но они точно не для начинающих, хотя и принципиально бесплатны.

В случае DarkBASIC цена для россиян, увы, тоже немалая. Нет, конечно, покупатель получает красивую коробку, толстую книжку с руководством, два компакт-диска (на одном — собственно среда и готовые модели, текстуры и т.п., на втором — примеры игр, сделанных пользователями со всего мира). Более того, созданные на DarkBASIC игры можно продавать без дополнительных лицензионных отчислений.

Правда, заплатить за это удовольствие придется пару десятков долларов (в разных магазинах и на разных сайтах цены чуть отличаются, можно попробовать поискать чуть подешевле, но не в разы), поскольку в продаже есть только коробочная версия DarkBASIC. Само собой, это не миллион за DOOM 3, но для российского игрока, особенно не из Москвы, — приличные деньги. Впрочем, я уверен, что купить эту программу все равно стоит, но только рынок покажет, сколько человек разделяют мое мнение... В качестве утешения сообщу, что за пределами России цена заметно выше, на сайте разработчиков коробочная версия стоит аж $75.



Для самых продвинутых (и, вероятно, самых не стесненных в средствах) начинающих игроделов планируется в мае выпустить профессиональную версию DarkBASIC с еще большими возможностями и, разумеется, еще большей ценой, но детали пока точно не известны.

ПОД КАПОТОМ

Сразу извинюсь: я не буду приводить примеры программ и устраивать ликбез по языку БЕЙСИК. Просто потому, что объем этого материала ограничен, а в коробке лежит вполне приличная толстая книжка документации. Она чуток сумбурна, но содержит и пошаговое руководство для совсем начинающих, и полный список команд для уже освоивших азы. В ней же есть и неплохие примеры программ (скажем, всего лишь на паре страничек умещается простенькая трехмерная "леталка" внутри пещеры, отслеживающая столкновения с потолком).

А вот о том, как же работается в DarkBASIC, поговорить стоит. Итак, запустив среду, мы видим, как в старые добрые времена, текстовый редактор (правда, в духе времени — с подсветкой синтаксиса) и несколько кнопок. Привыкайте: даже самые дружественные среды программирования в конечном счете требуют сидеть и набивать строки кода. Никуда не денетесь! Само собой, есть электронная документация, онлайновая подсказка и т.п. — надеюсь, помогут.

Набив программу (или открыв одну из многочисленных программ-примеров: их 25 в "обучалке" и еще пять больших практически готовых игр), можно запустить ее немедленно (и по нажатию Esc вернуться к редактированию) или же скомпилировать ее и получить готовый EXE-файл, который можно распространять без проблем любым способом (правда, есть смутное подозрение, что, как и у Microsoft Visual Basic старых версий, это не компиляция, а сохранение программы в зашифрованном виде и дописывание к ней блока интерпретации, но это влияет только на скорость, а в данном случае она не главное).

Лично у меня глаза сильно разбежались во время изучения содержимого дисков — больно уж много там всего. Практически все необходимые виды ресурсов (модели, текстуры, звуки, музыка), множество примеров



В комплекте поставляется масса разнообразных ресурсов, для просмотра которых есть специальная программа. Сейчас перед нами анимированный гоблин.



Классическая аркадная игра. Ее исходный текст занимает всего-навсего 25 килобайт, так что на написание чего-нибудь подобного после освоения DarkBASIC уйдет всего несколько дней.

А вот и исходный текст (а заодно и внешний вид встроенного редактора). Все примеры игр снабжены подробными комментариями, так что освоить их несложно.

```
Файл Редактор Вид Справка Запуск Медиа                1 2  CLI  ВЫХОД
rem ******************************************
rem *                DarkSWARM                *
rem ******************************************
rem * AUTHOR: Lee Bamber   DATE: 13th Feb 2000 *
rem ******************************************

rem Declare global arrays
dim hiscore(1)
dim enemy#(40,5)
dim bullet#(40,5)
dim explode#(10,5)

rem Initialise program
sync rate 30
hide mouse
sync on

rem Load and play music
load music "swarm.mid",1 : loop music 1

rem Load images, sounds and create game elements
gosub _load_images
gosub _load_sounds
gosub _create_decals
gosub _create_numbers
gosub _create_backdrop
Отсутствует программный файл
```

При желании вполне возможно сделать даже 3D-шутер. 33 килобайта текста, модели и прочие ресурсы из поставки DarkBASIC — и демо (конечно, простенькое) готово.



кода, дополнительные инструменты (чего стоит один конвертер для использования моделей, созданных в 3DS и совместимых инструментах). Среди инструментов отдельно следует упомянуть редактор кода, ориентированный на тех, кто работает над большими проектами. Дело в том, что интегрированный редактор, хоть и удобен, но живет внутри самой среды, занимающей весь экран, а программисту обычно хочется иметь открытыми много окон с редакторами (кода, моделей и т.п.), справочниками, причем часто переключаться между ними, да и дополнительного сервиса во встроенном редакторе не слишком много. Поэтому один из пользователей создал альтернативную среду для написания программ, которая тоже есть на диске. В ней, конечно, нельзя заниматься отладкой в интерактивном режиме, но вполне можно запустить компилятор и "пощупать" свежий код.

Единственное, чего чуток не хватает, так это анимированных моделей, да и вообще модели несколько простоваты, хотя и многочисленны, но эту проблему обещает "подлечить" уже вышедший за рубежом (вскоре и в России!) продукт под названием DarkMATTER — набор профессионально анимированных моделей из нескольких сотен штук, а также текстур к ним. Кроме того, в него входит и обновление для самого языка, добавляющее поддержку DLL-библиотек и многопользовательских игр.

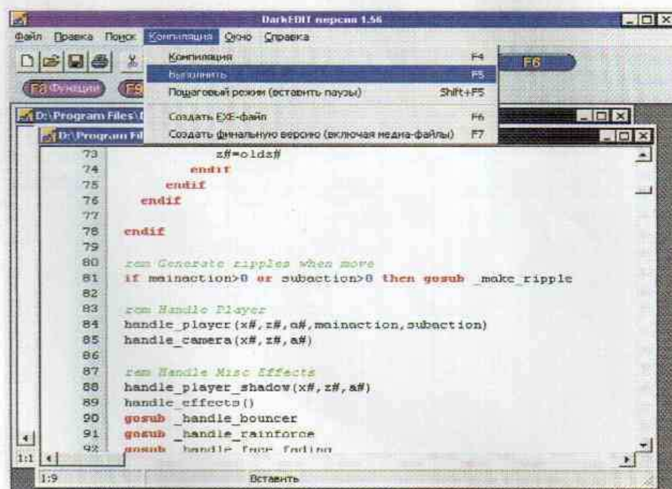
НАС МНОГО И МЫ В ТЕЛЬНЯШКАХ!

Для продукта, ориентированного на начинающих, очень важна поддержка. У англоязычной версии она, естественно, широка и разнообразна — программа продается уже давно и весьма популярна. Само собой, его поддерживают разработчики, но, что самое главное, простые пользователи и сами активно помогают друг другу.

Российская версия пакета пока молода, так что самодеятельных сайтов-энциклопедий на русском языке еще нет. Зато на сайте разработчиков (www.darkbasic.ru) активно работает форум, там же полно ссылок на англоязычные ресурсы, способные ответить на любые ваши вопросы (например, www.dbheaven.com, www.totaldb.com).

И, похоже, популярность программы в народе уже принесла свои плоды: так, в Англии дело дошло до того, что университет Джона Мура (Ливерпуль) выбрал DarkBASIC в качестве основного инструмента для преподавания сразу нескольких учебных курсов.

Интересно, когда же в северной ледовитой России случится хоть что-нибудь подобное?..



Если редактировать надо всерьез, то и редактор нужен более мощный. К счастью, есть и такой.



Если заглянуть в каталог tutorials\source, можно за 25 уроков создать вот такую игру. Монстрик бегает, обходя препятствия, хитро стреляет самонаводящейся ракетой, да и мы можем ответить ему в том же духе. Налицо все составные части игры: ландшафт и модели, звук, искусственный интеллект, интерфейс...

ОТ РЕДАКЦИИ

"Наши игры" у нас уже были. Чужие — просто не сходят со страниц журнала. Осталось сделать СВОЮ игру — и можно считать, что жизнь удалась, не так ли?

А если так, то вот вам то, чего никогда не было ни в одном игровом журнале этой планеты (включая Game.EXE): начиная с этого номера мы устраиваем прилюдное изготовление своей (вашей) собственной игры!

Все, кто мечтал делать игры, до сей поры обязаны были набить все шишки самостоятельно, выбросить на помойку мегабайты кода, изобрести каждый прием и каждую хитрость и понять границы их применимости. Отныне с этим покончено. Здесь и сейчас на наших страницах появится профессиональный программист, зарабатывающий на жизнь созданием игр, и на ваших глазах напишет небольшую, но вполне пригодную для распространения (и даже для продаж за деньги) игру. Правильность его подхода доказана уже тем, что фирма "Алавар", где он трудится, процветает, зарабатывая на жизнь именно shareware-играми.

Итак, ежемесячно в журнале будет появляться материал, описывающий идеологическую часть процесса, а на диске и веб-сайте (для тех, кто, увы, все еще покупает журнал без диска) будет выкладываться полноценный код — рабочая версия игры на этот момент.

Мы искренне надеемся, что ваше участие не ограничится пассивным чтением и проект постепенно перерастет в народный. По мере развития игры появится необходимость в графике, звуках, музыке, дополнительном коде — и мы будем рады, если вы примете участие в их создании. Если желающих окажется достаточно, вполне возможен конкурс всего вышеперечисленного с призами и подарками.

Но сначала давайте договоримся о правилах нашего взаимодействия. Как у любой игры есть минимальные системные требования, так и у процесса разработки есть минимальные требования к самому разработчику. Честно говоря, получив первую версию этого текста, дорогая редакция, кроме почетного хакера ПэЖэ, не поняла в ней ни слова. Дальнейшие доработки, конечно, несколько снизили планку, через которую вам придется прыгать, но, увы, опустить ее до уровня земли не представляется возможным.

Одно из главных качеств, отличающих программистов от остального населения земного куба, — их умение и желание учиться. Примерно за пять-семь лет все знания типичного программиста оказываются устаревшими, и надо успеть за это время освоить новые технологии, чтобы не остаться за бортом. Именно это и потребуется от вас. Словом, первое действие, если вы еще не чувствуете нутром, что такое **const char ***, — пойти в ближайший книжный магазин и обзавестись минимальным набором фолиантов, способных уложить в две-три сотни страниц обучение полного "чайника" программированию на Си++. Весьма полезно также познакомиться со стандартными библиотеками и, если не прочесть, то хотя бы пролистать книги, посвященные стандартным алгоритмам (сортировка, поиск, численные методы, машинная графика) и методам программирования. Список рекомендуемых книг мы, само собой, приводим здесь же.

Мы хотели бы дать вам цикл статей, не требующих никаких начальных знаний. Но, к сожалению, у нас просто нет той самой "лишней" сотни страниц, обучающих программированию "вообще", с которой и начинается каждая уважающая себя книга. А вот то самое, что отличает программиста игрового от программиста никакого, вы в ближайшие месяцы и будете изучать. И именно "того самого" вы не найдете ни в одной книге...

Само собой, игра, которая будет сделана всего за несколько недель (речь не о нас с вами, а о программисте — ведь именно столько он сможет потратить на наш проект, чтобы не быть выгнанным с работы), большой и сложной быть не может. Поэтому было решено взять за образец классический **Pacman** (да, да, тот самый кружочек с глазами и ртом, пожирающий точки, раскиданные в лабиринте, и убегающий от злых привидений).

Но, впрочем, до самой игры мы доберемся не очень скоро: она — вершина пирамиды. Сначала придется перелопатить немало песка и камней, чтобы построить устойчивое основание. Прежде всего мы поймем, как создаются игры вообще, напишем необходимые библиотеки (на базе которых можно строить разные игры) для спрайтовой графики, звука, управления и т.п. И только потом возведем над ними собственно игру, каковую под конец оснастим "побрякушками" — меню, таблицей рекордов, спецэффектами и т.п.

ТВОЯ ИГРА

Григорий БУТЕЙКО*

Разработка любой игры начинается с ответа на вопрос: как игра будет выглядеть и как она будет себя вести? Полезно изложить на бумаге то, что будет происходить в процессе игры, что будет видеть игрок. В реальном коммерческом проекте создание такого документа (а именно дизайн-документа, о котором в .EXE неоднократно рассказывалось) — вещь обязательная, и на работу с ним может уйти немало времени. Для крупной РПГ распечатка этого текста измеряется не листами, а килограммами. В игре-малютке он тоже не помешал бы, но мы рискнем просто сослаться на имеющиеся аналоги (Pacman — игра довольно известная) и работать, ориентируясь на них.

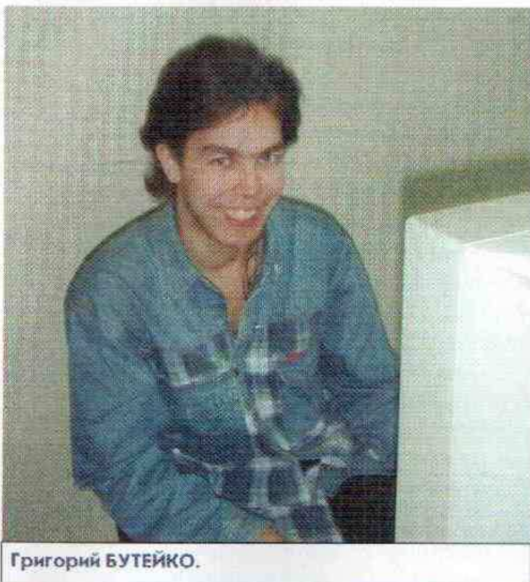
ИДЕОЛОГИЯ КОДА

Прежде чем браться за что-нибудь, необходимо как следует... конечно, подумать, — об этом немудреном правиле нередко забывают, садясь за разработку. Только тогда, когда "техническое задание" для самого себя готово, можно начинать реализацию задуманного.

С чего начинать — с программирования или создания графики? Опыт реальных проектов показывает, что прежде всего разрабатывается код. Требуемая графика создается параллельно самим программистом на схе-

Григорий БУТЕЙКО, ведущий разработчик/главный программист компании "Алавар", выпускник физического факультета Новосибирского госуниверситета, созданием игровых программ занимается с 1997 года. Слово Григорию: "Началось всё с того, что мы с друзьями русифицировали игру Duke Nukem 3D, причем весь инструментарий был написан по ходу дела на Паскале. После чего, конечно, захотелось сделать игру самим... Так я и "стартовал" в индустрии — с 3D-движка на том же Паскале. Убедившись в крайне низкой его скорости, изучил Си. После года работы движок а-ля Duke Nukem 3D был наконец-то готов, но вот использовать его в реальной игре не удалось — наступило время ускорителей. С этим движком я пришел в "Алавар", где и занимаюсь с тех пор разработкой игровых и мультимедиа-проектов".

Компанию Alawar Entertainment (www.alawar.com) представляет ее директор **Александр ЛЫСКОВСКИЙ**: "Основное направление работы — разработка и продажа компьютерных игр для платформы Windows на ПК. Особое внимание к shareware-направлению (разработке условно-бесплатных игр) позволило нам наработать большой опыт в продвижении компьютерных игр в Интернете (12 сайтов на разных языках с суммарной посещаемостью более 30 тысяч человек в день). Компания не очень известна в России, так как до последнего времени ориентировалась на западный рынок. Впрочем, здесь тоже вышла пара компакт-дисков с играми под нашей маркой: RTS "Сварог" и сборник из 10 логических и аркадных игр "Метаморфозы" (за рубежом за то же время мы выпустили 15 дисков). Компания создана более пяти лет назад и за это время выросла с трех человек до 35. Территориально большая часть сотрудников находится в Новосибирске. Кроме издания CD и продажи через Интернет своих условно-бесплатных игр, мы публикуем игры других производителей, хотя, конечно, назвать себя "полноценным" издательством (вроде "1С" или "Буки") мы пока не можем: это просто совместные проекты с разработчиками-одиночками и небольшими командами..."

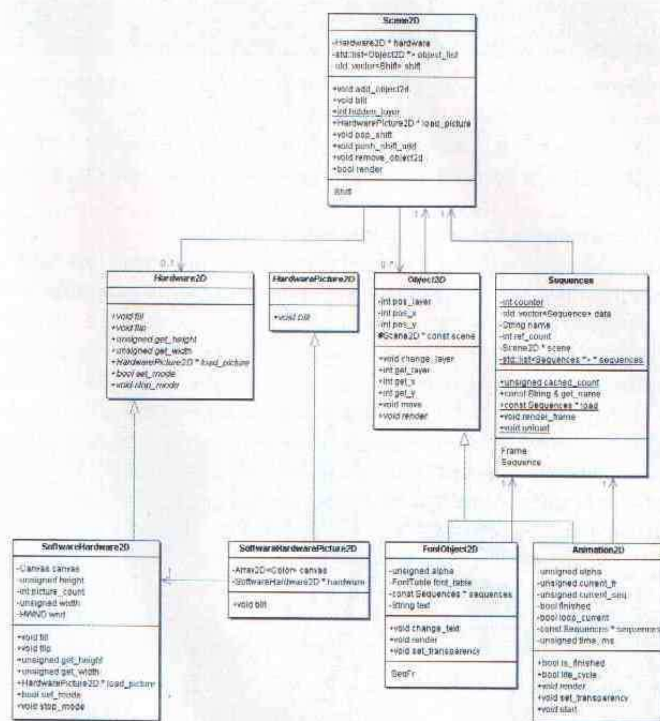


Григорий БУТЕЙКО.

матичном уровне в какой-нибудь простой программе вроде MS Paint. В процессе уточняется и расширяется список необходимых изображений и анимаций, выясняется, какие они должны иметь размеры. Только тогда, когда игра начинает работать с этими схематичными картинками, можно сформулировать точное задание для художника. Если код игры написан так, что позволяет менять графику без перекомпиляции программы и других сложных действий, то художник может, создав изображение, мгновенно вставить его в игру и сразу же оценить результат. Любая разработка — процесс итерационный, поэтому, после того как первый вариант графики готов и вставлен в игру, нужно еще раз самым серьезным образом посмотреть на результат и снова сформулировать требования. Процесс повторяется до тех пор, пока авторы будущей игры не будут удовлетворены результатом.

Какие требования нужно выдвигать к программному коду, чтобы создание игры было предсказуемым и приятным процессом? Игровая программа должна иметь небольшой размер, а значит, необходимо осторожно использовать внешние библиотеки, в том числе динамически подгружаемые (dll), которых может не оказаться на компьютере с запускаемой игрой. Очевидно, что игра должна работать с приемлемой скоростью на большинстве ПК, как современных, так и устаревших (если это теоретически возможно, конечно). Игра не должна быть сильно связана с операционной системой, для которой она разрабатывается. Сколько прекрасных игровых проектов, созданных для MS-DOS, исчезли после появления Windows! К примеру, сегодня все более популярны карманные компьютеры. Вам хочется, чтобы ваши игры работали и на них? Без сомнения. Как и в среде Linux, постепенно выходящей за рамки операционной системы для серверов и становящейся вполне разумной "операционкой" для настольных систем. А уж об игровых консолях, наступающих на всех фронтах, наверное, и говорить не нужно...

Словом, наша игра должна быть написана так, чтобы она легко переносилась на другие ОС или платформы. Игра должна поддерживать разнообразные устройства ввода, как стандартные, вроде клавиатуры или мышки, так и более редкие, вроде джойстиков. Игра должны слабо зависеть от используемой графики. Для Windows игра будет идти в TrueColor или HiColor, а для сотового телефона — в одноцветном режиме. Игра не должна требовать больше ресурсов процессора и памяти, чем это подсказывает здравый смысл. Игра не должна иметь больший размер в дистрибутиве и в установленном состоянии, чем это необходимо, а это значит, что объемные ресурсы стоит сжать. Изображения могут храниться в форматах jpeg или png (хотя поначалу, "для себя", можно обойтись и bmp), звуки и музыка — в mp3 или ogg vorbis (а поначалу — wav). Если игра состоит из сотен мелких файлов, их стоит объединить в один, как это делают почти во всех коммерческих проектах (к примеру, в Quake). Разумно сразу подумать и о лицензионной чистоте, причем не только текстур, моделей, звуков и музыки, но и алгоритмов, ведь, к примеру, простой и привлекательный формат gif требует лицензионных отчислений правообладателю алгоритма компрессии LZW. Наконец, с точки зрения программирования, логика игры не должна зависеть от используемой аппаратуры и платформы.



Часть диаграммы классов, относящаяся непосредственно к движку.

До начала разработки нужно также подумать о языке, на котором будет создаваться игра. Обычно этот вопрос решается просто: игра делается на том языке, который лучше всего знает конкретный разработчик. Впрочем, большинство хороших игр написаны на Си++. Причины просты — эффективность, переносимость и популярность. Компилятор с языка Си++ имеется практически на каждой платформе, скорость работы программ на этом языке после компиляции современными компиляторами достигает производительности программ, написанных на языке Ассемблер. Кроме того, широкая поддержка объектно-ориентированного стиля проектирования и программирования позволяет создавать надежный код.

Кстати, сразу же скажем огромное спасибо российскому представительству фирмы Borland, позволившему нам выложить на диск (см. корневую директорию Alawar) бесплатную версию компилятора Borland C++ Compiler 5.5 (доступную также с сайта www.borland.ru — если вы вдруг не любите великолепные .EXE-диски). Благодарим вас, коллеги!

РАЗРАБОТКА ИГРОВОЙ БИБЛИОТЕКИ

Чтобы удовлетворить всем перечисленным требованиям, даже для одной-единственной игры необходимо создавать "игровую библиотеку", а именно: нужно разбить код на части разумного вида и размера, отвечающие за отдельные подзадачи, и состыковать их между собой таким об-

HINTS & TIPS

Нельзя не отметить пару несложных, но полезных приемов, которые облегчат вам жизнь. Программисты тоже люди, и им, безусловно, свойственно ошибаться. Чтобы этих ошибок было поменьше, а их ловля не занимала все время разработки, стоит переложить слежение за правильностью работы на саму программу.

Об управлении памятью с помощью AutoPtr

Метод **ResourceManager::create_resource** вызывает **operator new** для создания ресурса, а значит, мы должны не забыть вызвать **operator delete** для освобождения памяти и других завершающих действий (вроде закрытия файла в случае **FileResource**). При наличии нескольких точек выхода из функции нужно делать **delete** в каждой из них. Если же в функции могут возбуждаться исключения, все значительно усложняется. Чтобы избавиться разом от всех этих проблем, стоит воспользоваться автоматическим указателем. Автоматический указатель выполняет **operator delete** для указываемого объекта в своем деструкторе. Посмотрим, как нужно пользоваться **AutoPtr**. **AutoPtr<Resource>** — это аналог конструкции **Resource ***, когда вместо обычного указателя создается **AutoPtr**.

```
int test_auto_ptr()
{
AutoPtr<Resource> res = ResourceManagerPtr()->create_resource("main.cpp");

if( res )
return res->get_ size(); // Все нормально
// Ресурс не удалось создать
cerr << "main.cpp не найден";
return 0;
}
```

Перед любым оператором **return** сам компилятор освобождает память, выделенную в **create_resource**.

Проверка утечек памяти

Используем обычную технику, когда глобальному оператору **new** передается информация о том месте, где выделена память, а он в конце работы программы выводит статистику, а также информацию о том, какие куски оказались забытыми и не были освобождены. Реализацию можно посмотреть в файле **safe_new.cpp**. Если в файл, где произошла утечка, включен заголовочный файл **safe_new.h**, то вместе с размером потерянной памяти сообщается имя файла и строка, на которой произошло выделение памяти. Если не включать **safe_new.h**, то сообщается только размер неосвобожденной памяти. Изменением константы условной компиляции в файле **safe_new.cpp** можно отключить проверку. Стоит заметить, что утечки памяти страшны не только сами по себе, но и потому, что связаны с невызовом деструкторов, которые могут выполнять важные для системы действия. Поскольку ни компилятор MCVC6.0, ни BCC5.5 не соответствуют до конца стандарту Си++, работая с переопределенными операторами **new** и **delete**, пришлось создать для каждого из них свои файлы **safe_new.h** и **safe_new.cpp**.

разом, чтобы при изменении любой части остальные продолжили работать, ничего не заметив. К примеру, если мы захотим использовать джойстик для ввода, это никоим образом не должно отразиться на алгоритмах обсчета анимации. Точно так же не должно повлиять на игру изменение графических форматов, в которых хранятся рисунки, кроме, конечно, изменения нескольких строк в модуле их чтения.

Хорошей библиотеке не обойтись без качественных интерфейсов — "бутылочных горлышек", по которым информация будет передаваться из одного модуля в другой. Они должны быть такими, чтобы любые разумные изменения в каком-либо модуле никак не повлияли на другие блоки: скажем, для загрузки анимации в качестве ее имени не стоит передавать имя файла на диске. Модуль работы с файлами должен допускать любые трансформации, например, упаковку отдельных файлов в один большой архив или загрузку их через Интернет, без изменения остального кода, поэтому имена ресурсов разумно сделать унифицированными и запрашивать именно их, предоставляя менеджеру ресурсов самому разобраться, где же лежат файлы и каковы их имена.

Мы будем ориентироваться на небольшие (целиком помещающиеся в память типичного компьютера, на котором они запущены) игры с двумерной графикой, хотя принципы построения библиотеки для крупных трехмерных проектов абсолютно те же. Наша библиотека будет состоять из следующих частей:

1. Самый нижний уровень библиотеки, предоставляющий всем остальным уровням базовые понятия: строки, цвета, двумерные массивы, автоматические указатели.
2. Схема управления ресурсами. Ее обязанности — предоставлять доступ к обобщенным ресурсам по их уникальному для игры имени. Настоящие игровые объекты не должны ничего знать о хранении данных, их загрузке и прочих зависящих от системы вещах, поэтому вся работа с данными будет производиться по их именам.
3. Ведение журналов (Log), независимо от используемой аппаратуры. Можно записывать журнал в файл, в окно на экране, в COM-порт и т.п.
4. Схема управления графическими форматами: она отвечает за известные игре форматы изображений.
5. Графическая библиотека двумерной спрайтовой анимации. Наша игра будет двумерной по своей сути, да к тому же небольшой, поэтому незачем усложнять себе и пользователям жизнь, используя трехмерные модели (которые к тому же нужно еще создавать, а это непросто), вполне можно ограничиться движущимися анимированными картинками — спрайтами. Эта библиотека позволит нам создавать сцену и добавлять в нее различные графические объекты, работать с их свойствами.

Начнем по порядку, описывая интерфейс модулей библиотеки и уделяя лишь несколько слов вопросам реализации. Каждый интересующийся может заглянуть в исходные тексты библиотеки на диске, прилагающемся к этому номеру (см. корневую папку Alawar), и найти там полную реализацию. К счастью, код библиотеки довольно прост. Даже если вы еще не дочитали "правильные" книги до конца, а значит, не понимаете каждую строку, "пощупать" код и посмотреть, что в нем происходит, вполне возможно и весьма интересно.

БАЗОВЫЕ КЛАССЫ

String — строковый класс

Наша реализация текстовой строки поддерживает минимум операций, а именно инициализацию, копирование, сравнение, получение отдельных символов (но не их изменение), конкатенацию (слияние двух строк). Имеются функции преобразования числовых типов данных в строку. К сожалению, только строками пользоваться не удается. В конце концов строка часто передается операционной системе, а значит, должна превращаться во что-то для нее подходящее, например, в **const char ***. Мы создаем несколько операторов преобразования в "системные" строки для разных платформ. Реализация строки выполнена с использованием стандартной строки **std::string**, что приемлемо для большинства платформ.

Color — класс, представляющий цвет

Может конструироваться, копироваться, сравниваться, складываться с другим цветом (без проверки переполнения). Может быстро вычислять выражения типа DstColor = DstColor * (1-a) + SrcColor * a (применяемые для наложения изображений друг на друга) с использованием таблицы для реализации прозрачности. Прозрачность задается четвертой компонентой цвета alpha. alpha = 0 соответствует полностью прозрачному, а alpha = 255 полностью непрозрачному объекту. Класс реализован для платформы, где **sizeof(char) == sizeof(int)**. Такая большая зависимость от платформы необходима для достижения высокой производительности.

Если нужно экономить память, то класс Color будет иметь только три компонента, а прозрачность будет задаваться указанием для картинки "прозрачного цвета". У прозрачности будет только две градации — либо полностью прозрачный, либо целиком непрозрачный.

Array2D — шаблон двумерного массива

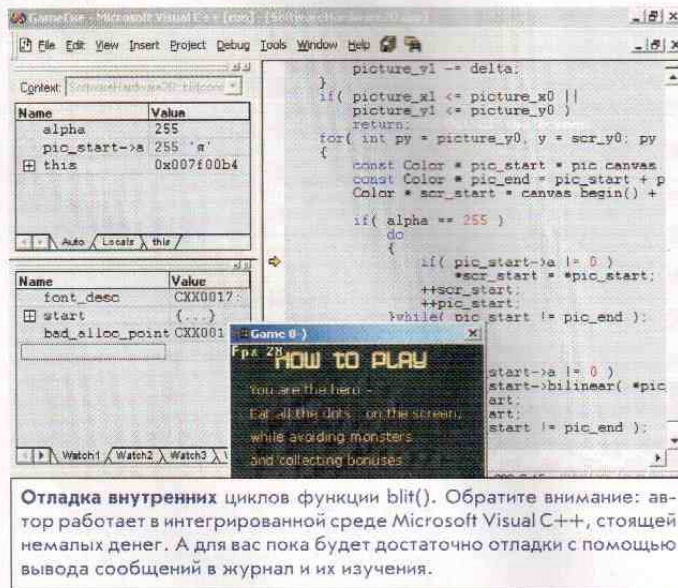
Выполнен аналогично контейнерам **STL**, предоставляет доступ к отдельным элементам с помощью привычной пары квадратных скобок (myarray[index]). Второй параметр шаблона включает проверку обращений за границы диапазона. Если для стандартных контейнеров такая проверка может быть выполнена производным классом, то для **Array2D** это невозможно.

AutoPtr — шаблон автоматического указателя

Автоматический указатель используется, подобно обычному указателю, но применяет операцию **delete** к указываемому объекту в своем деструкторе. Наша реализация упрощена по сравнению с **std::auto_ptr**.

Схема управления ресурсами

Для хранения данных (любых — графики, анимации, звука и т.п.) нам понадобится набор из нескольких классов: абстрактный класс **Resource** предоставляет операции по чтению двоичных данных; класс **ResourceManager** создает ресурсы по имени; класс **ResourceManagerPtr** обеспечивает создание менеджера ресурсов при первом обращении и его уникальность в системе. Конкретные ресурсы наследуются от класса **Resource**. Простейшая реализация включает в себя класс **FileResource**, который связывает ресурс с файлом в каталоге игры.



Отладка внутренних циклов функции blit(). Обратите внимание: автор работает в интегрированной среде Microsoft Visual C++, стоящей немалых денег. А для вас пока будет достаточно отладки с помощью вывода сообщений в журнал и их изучения.

Следующий тип ресурса, который хочется создать, это **MultiFileResource**, хранящий множество ресурсов в одном физическом файле. Формат этого файла может быть либо собственным, либо совпадающим с форматом хранения неупакованных файлов какого-нибудь архиватора. Последнее избавляет нас от необходимости писать свои утилиты для создания и просмотра таких мультифайлов. Само собой, использование ресурсов в программе, как мы и планировали, никак не изменится, добавится только удобство хранения и распространения данных.

Ведение журнала

Эта операция позволяет сократить использование отладчика и систематизировать вывод статистических сведений, к примеру, о скорости работы программы. Зачастую журнал — это единственный способ докопаться до истоков проблемы, ведь при работе в отладчике очень трудно воспроизвести ситуации, критичные ко времени выполнения. Кроме того, журнал позволяет облегчить поиск и исправление ошибок, обнаруженных пользователями на их компьютерах.

Для ведения журнала предусмотрены следующие классы:

Абстрактный класс **Log** позволяет записывать в журнал ошибки, предупреждения и сообщения. Сообщения могут возникать при нормальной работе программы. Ошибки же — это такие ситуации, после возникновения которых программа начинает вести себя непредсказуемо. Предупреждения — это ошибочные ситуации, после которых программа может продолжать работу. **LogPtr** создает нужный журнал при первом обращении и обеспечивает его уникальность. Конкретные журналы наследуются от класса **Log**. Простейший класс **TxtLog** записывает всю информацию в текстовый файл.

Схема управления графическими форматами

Эта часть библиотеки устроена подобно схеме управления ресурсами. Простейшая реализация **BmpPictureFormat** позволяет работать с файлами типа Windows Bitmap с глубиной цвета 24 или 32 бита. Этот формат является одним из самых простых и удобных для редактирования. К сожалению, немногие графические редакторы поддерживают работу с прозрачностью и запись 32-битных bmp-файлов. Кроме того, как говорилось выше, изображения нужно эффективно сжимать (поскольку они весьма велики), для чего полезно использование разных схем сжа-

тия — для цветовых и alpha-каналов: например, цветовые каналы можно сжать форматом jpeg, а однобитный alpha-канал — форматом jbig. Поэтому мы создадим формат **TwinPictureFormat**, который позволяет задавать alpha-канал изображения отдельно от цветовых каналов. Если основное изображение хранится в ресурсе с именем ***picture***, то **TwinPictureFormat** пытается найти alpha-канал в ресурсе с именем ***picture_a***. Если оба ресурса являются графическими форматами одинакового размера, они комбинируются в единственный формат с прозрачностью.

Теперь, рассмотрев низкоуровневые средства игровой библиотеки, можно перейти к самой сложной ее части — графической.

КНИГИ В ПОМОЩЬ

Мы позволили себе не рекомендовать вам книги "для начинающих". Увы, автор этого материала уже давно не "чайник", поэтому те книги, по которым он учился, вряд ли еще лежат в магазинах. Да и ассортимент в разных городах и даже разных магазинах отличается довольно сильно.

Почти любая книжка для тех, кто только начинает изучать Си++ (по возможности — потолще и с примерами программ на компакт-диске или дискете), поможет вам пройти путь от полного "чайника" до начинающего программиста, пусть и не очень опытного, зато старательного.

Итак, вот наши рекомендации:

А.Голуб "Правила программирования на С и С++". Одна из лучших (и совсем небольшая) книжка для тех, кто хочет узнать, что хорошо, а что плохо делать на Си++.

Б.Страуструп "Язык программирования С++". Классика, почти Библия. И для профессионалов тоже.

Н.Вирт "Алгоритмы + Структуры данных = Программы". Знаменитый профессор от программирования в простом и доступном виде излагает наиболее часто используемые алгоритмы работы с данными. В примерах используется не Си++, а Паскаль, но знать несколько языков всегда полезно.

Для профессионалов рекомендуются (впрочем, они и сами почти наверняка читали эти книги):

Гама Хелм Джонсон Влиссидес "Приемы объектно-ориентированного проектирования — паттерны проектирования". Разобраны типовые приемы проектирования, которые встречаются повсеместно, — паттерны. Даны их названия, примеры использования.

Г.Буч "Объектно-ориентированный анализ и проектирование". Просто классика. Приучает мыслить в объектно-ориентированных категориях.

Д.Кнут "Искусство программирования". Мощный классический трехтомник, непросто читающийся, но содержащий практически все полезные алгоритмы.

ГРАФИЧЕСКАЯ БИБЛИОТЕКА ДВУМЕРНОЙ СПРАЙТОВОЙ АНИМАЦИИ

Уровень графического устройства

При создании любой графической библиотеки приходится выбирать минимальные элементы изображения, с которыми она будет работать. Опыт показывает, что оптимальным элементом для двумерных игр является "картинка". Работа на уровне пикселей не позволяет пользоваться аппаратным ускорением, предоставляемым многими платформами. Начнем разработку с самого низкоуровневого понятия "графического устройства" — класса **Hardware2D**.

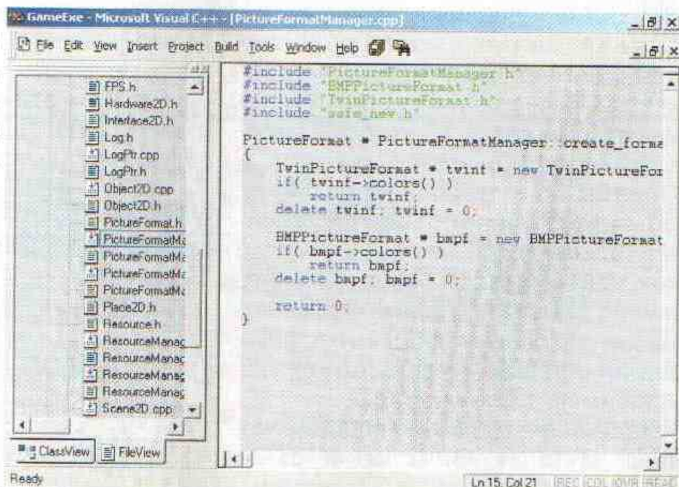
Графическое устройство может устанавливать и отключать "видеорежимы", которые совсем необязательно должны быть связаны с реальными видеорежимами адаптера (например, они могут эмулироваться при работе в окне или на лету перекодироваться для имеющегося аппаратного обеспечения). Видеорежимы идентифицируются по размеру экрана (окна). Установка видеорежима может оказаться неуспешной по какой-либо причине, так что эту ошибку тоже необходимо корректно обработать.

После успешной установки видеорежима в устройство загружаются картинки. Методу **Hardware2D::load_picture** передается двумерный массив цветов, а также указание, какая область переданного массива является источником данных, а он создает экземпляр класса, производного от **HardwarePicture2D** ("аппаратная картинка"), и возвращает указатель на него. Аппаратные реализации в этот момент могут загрузить данные в видеопамять. Информация методу **Hardware2D::load_picture** передается в таком виде, который позволяет без лишних затрат ресурсов создать много аппаратных картинок из одного графического ресурса. Когда аппаратная картинка больше не нужна, ее следует удалить оператором **delete**.

Рисуют на устройстве таким образом: вызывают методы **Hardware2D::fill** и методы **HardwarePicture2D::blit** у картинок, созданных на этом устройстве. Когда кадр готов, вызывается метод **Hardware2D::flip**. Такая техника возникла из-за того, что большинство устройств рисуют в так называемый **back-buffer** — специальную область памяти, и только после создания кадра "перебрасывают" информацию на экран. Каждое графическое устройство, таким образом, состоит из пары классов, один из них является производным от **Hardware2D**, а другой — от **HardwarePicture2D**.

Первым делом мы реализовали класс **SoftwareHardware2D** — графическое устройство, работающее в окне ОС Windows и использующее программный алгоритм рисования, а также парную к нему аппаратную картинку **SoftwareHardwarePicture2D**.

В классе **SoftwareHardware2D** имеется дополнительный метод **add_picture_count**, который используется



В нашем проекте уже накопилось немало файлов, а до разработки игры дело пока не дошло. Зато когда дойдет — разработка пойдет в разы быстрее, а результат будет надежнее.

для подсчета числа созданных аппаратных картинок. Если в деструкторе это число не равно нулю (что свидетельствует об утечке памяти), то в журнал по крайней мере записывается соответствующее сообщение. Таким образом, дополнительный метод нужен для отладки.

Картинка и устройство делаются друзьями (***friend***), чтобы устройство могло создавать картинку (ее конструктор объявлен частным (***private***) для исключения случайного создания кем угодно, кроме родного графического устройства) и использовать ее данные напрямую, а картинка могла рисовать себя на устройстве и изменять счетчик методом **add_picture_count**.

Уровень сцены и объектов

Код самой игры никогда не обращается к функциям графического устройства, кроме установки/выключения видеорежимов. Он работает с графическими объектами, располагающимися в сцене. Графический объект **Object2D** находится в сцене (**Scene2D**), имеет определенное положение в пространстве, где координаты ***(x,y)*** представляют его положение в плоскости экрана/окна, а координата ***layer*** определяет порядок рисования объектов (удобно представлять их себе как карты в колоде) и внешний вид, задаваемый абстрактным методом **Object2D::render**. Сцена связана с определенным графическим устройством, хранит объекты, рисует все находящиеся объекты в нужном порядке, кроме тех, координата уровня которых больше или равна значению, возвращаемому методом **Scene2D::hidden_layer**. Графическим объектам сцена предоставляет методы для загрузки картинок в связанное с ней графическое устройство, а также их рисования. Сцена имеет "стек сдвигов", который работает подобно стеку матриц в OpenGL, то есть позволяет самим объектам не заботиться о собственном положении и рисоваться всегда так, как будто они находятся в положении (0,0). Стек сдвигов также полезен для создания более сложных иерархий графических объектов, например, систем частиц.

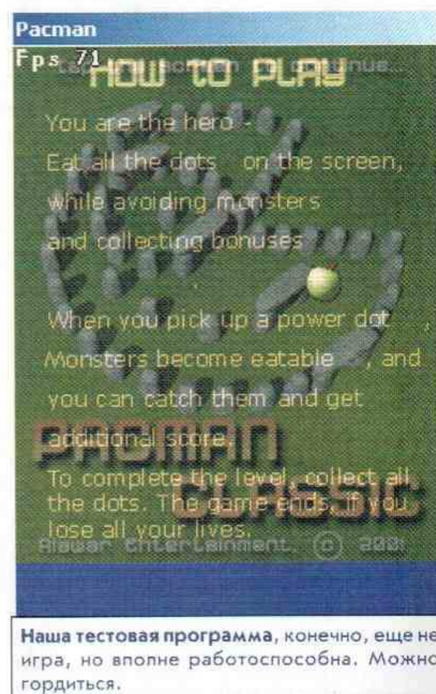
Настоящие графические объекты наследуются от **Object2D**. Первым делом создается графический объект "анимация" (**Animation2D**) и графический объект "надпись" (**FontObject2D**). Анимация хранится целиком в одном графическом файле, поэтому последовательности кадров идут сверху вниз, а кадры в последовательности — слева направо. Разделяет кадры "несуществующий цвет". Его значение берется из правого верхнего угла картинки. Алгоритм поиска кадров не требует, чтобы все кадры в анимации были одного размера, хотя обычно в игре для точного вычисления положения объекта используются анимации с одинаковым размером кадров. Каждый шрифт хранится в том же виде, что и анимация. К графической картинке с буквами прилагается файл описания, который ставит кадр в графическом файле шрифта в соответствие коду символа (в общем случае надо бы поддерживать двухбайтовые символы Unicode, но пока поддерживаются только обычные однобайтовые ASCII).

Для удобства договоримся: если шрифт имеет имя **alphabet.???** (и обычно еще и **alphabet_a.???**, так как буквы имеют альфа-канал), то файл с описанием должен называться **alphabet.font**. Поиском и хранением последовательностей кадров занимается класс **Sequences**. Анимация имеет метод **start**, который начинает проигрывать последовательность кадров с заданным номером, либо в цикле, либо один раз. Можно также получать информацию о размере любого кадра, их количестве.

Надпись может менять текст, который в ней отображается. Если в переданной строке есть символы, для которых не задано соответствие в файле шрифта, то при рисовании они пропускаются.

Взаимодействие с кодом самой игры

В разных системах принято по-разному называть "главную функцию", кроме того, эта функция должна по-разному создавать и инициализировать оконную систему, выполнять какие-то другие действия. Поэтому файл **main.cpp**, где описана "главная функция" программы, на самом деле является частью библиотеки. Сама игра — это класс, наследуемый от класса **Interface2D**. Библиотека создает игру, вызывая функцию **create_game**, которую переопределяют в каждом конкретном случае. Этой функции передается уже созданное графическое устройство, на котором будет отображать себя игра. Библиотека сообщает игре о том, что наступило некоторое время и нужно нарисовать кадр. Также создан маленький класс **FPS**, который подсчитывает, сколько событий произошло за указанный период времени. В данном случае он используется согласно своему названию — подсчитывает количество кадров, нарисованных в секунду.



Наша тестовая программа, конечно, еще не игра, но вполне работоспособна. Можно гордиться.

Итак, большая часть графической библиотеки готова, можно начинать писать саму игру. Но об этом — в следующий раз.

(Продолжение следует.)

ИНСТРУМЕНТЫ

Еще раз скажем спасибо фирме Borland, предоставившей свой компилятор для нашего диска. Помимо компилятора (см. папку **Borland C++ Compiler 5.5**), в директории **Alawar** вы найдете инструкции по его установке (не забудьте прочесть все файлы вида readme*.txt), а также полный комплект кода, описанного в этом материале. Надеемся, установка пройдет гладко; после нее прочтите файл readme в каталоге, куда вы установили компилятор. В нем описано, что нужно сделать с файлами bcc32.cfg и ilink32.cfg, которые также входят в комплект кода. После этого останется набрать в командной строке bcc32 *.cpp в каталоге, где хранятся файлы проекта, — и скоро вы сможете запустить свеженький, с пылу с жару, EXE-файл. Пока простенький, но весьма многообещающий...

РАЗБИРАЯ GEFORCE4

Николай РАДОВСКИЙ



С появлением четвертого поколения GeForce статус восстановлен: персональный компьютер вновь обрел самый мощный 3D-ускоритель в игровой индустрии. Правда, стоит этот "кусок текстолита" дороже любой полноценной приставки, но это уже совсем другая история.

Стр. 114

ТАЕЖНЫЕ КАМНИ

Николай РАДОВСКИЙ

Классические Pentium 4 (ядро Willamette), стартовавшие с полутора и бодро взлетевшие до двух гигагерц, устали. Взять большие частоты ветераны уже не в состоянии, поэтому им на смену пришли Pentium 4 с ядром Northwood. Пришли и тут же оказались в нашей тестовой: знакомьтесь, настоящие "таежные" (разумеется, от "Northwood", что есть "северный лес") центральные процессоры, перемалывающие инструкции с бешеными частотами 2 и 2,2 ГГц.
Ну а чтобы "северяне" не чувствовали себя в одиночестве, компанию им составила пара горячих камней от AMD — Athlon XP 1800+ и 2000+.

Стр. 116

ВНЕШНИЙ — ЛИШНИЙ?

Николай РАДОВСКИЙ



Сегодня у нас волнительная встреча с принципиально новой звуковой платой Creative. Впрочем, назвать это устройство "платой" довольно трудно: разве похожа на плату солидная коробка (19,5x21x4 см), усыпанная всеми мыслимыми аудиоразъемами? Да и компьютер этому чуду, по правде говоря, не больно-то нужен. В общем, железка действительно неординарная. Тем приятнее осознавать, что первыми в России ее протестировали именно мы.

Стр. 120



НОУТПАД, ИЛИ ГЕЙМБУК

Дмитрий ЛАПТЕВ

— Эти модели — для бизнеса, дорогие они очень, а игровой ноутбук — это, наверное, нечто подержанное, чтобы только игрушки шли? — никак не хотел усваивать материал продавец из большого компьютерного ларька.
— А зачем им тогда GeForce и столько памяти?
— Вот уж не знаю, может быть, для презентаций?..

Стр. 123



РАЗБИРАЯ GEFORCE4

Николай РАДОВСКИЙ

Наступление было спланировано по всем правилам маркетинговой тактики. За несколько дней до СОБЫТИЯ на сайте nvidia появился таймер с обратным отсчетом времени, украшенный воющим на луну оборотнем (позже выяснилось, что вервольф отнюдь не притянут за уши, а избран официальным символом). Картинка твари, облепленной реалистичной шерстью, демонстрировалась в качестве доказательства мощи и уникальности нового чуда.

Увы, более убедительных свидетельств сказочной силы GeForce4 явлено не было — nvidia все еще стесняется публиковать интерактивные демо, ограничиваясь лишь скриншотами и пререндеренными видеоклипами. Что ж, будем разбираться сами, благо одну из первых появившихся в России плат нам удалось испытать лично.

По сути GeForce4 — эволюционное развитие предшественника. nvidia вылечила едва ли не все слабости GeForce3, значительно усилив "ветерана". Во многом новый GPU близок к графической начинке Xbox. Напомню, что GeForce3 несколько уступал графическому процессору легендарной "Икс-коробки". Это обстоятельство вызывало страшную ревность у многих адептов ПК-игр (мол, лучшее nvidia приберегла для презренной консоли) и долго служило веским аргументом в спорах на тему, кто кого поборет — Xbox или PC.

С появлением четвертого поколения GeForce статус восстановлен: персональный компьютер вновь обрел самый мощный 3D-ускоритель в игровой индустрии. Правда, стоит этот "кусок текстолита" дороже любой полноценной приставки, но это уже совсем другая история.

Ключевые особенности GeForce4 можно описать следующими маркетинговыми заклинаниями: nfiniteFX II, LMA II (Lightspeed Memory Architecture II), Accuview и nView. Уделим немного внимания каждому спеллу.

СИЛЫ

Под маркой nfiniteFX engine маркетологи nvidia продвигали конвейеры вершинных и пиксельных шейдеров GeForce3, наследник которого получил вдвое более мощный блок обработки вершинных программ. Фактически в GeForce4 интегрирован не один, как у предшественников, а два конвейера T&L. Таким образом, геометрические преобразования и вершинные шейдеры этот GPU должен выполнять по меньшей мере вдвое быстрее (дополнительный рост производительности достигнут за счет повышенной частоты чипа). Замечу попутно, что GeForce3 работал с геометрией значительно (иногда в разы) медленнее, чем Radeon 8500. Зато его преемник справляется с этой задачей ничуть не медленнее лучших ускорителей ATi. Впрочем, оценить мощь аппаратного T&L сегодня можно в основном лишь в синтетических тестах. К сожалению, почти все современные игры загружают геометрические процессоры довольно слабо. Так что ждать радикального роста fps от появления второго конвейера об-



GeForce4 Ti4600.

работки вершин пока не приходится. Усиленный геометрический сопроцессор — это скорее задел на будущее, чем насущная необходимость.

Обновлены также пиксельные шейдеры. GeForce4 поддерживает пиксельные шейдеры DirectX версий 1.2 и 1.3. Предыдущие GPU nvidia пока совместимы лишь с шейдерами версии 1.1 (не исключено, впрочем, что с появлением новых драйверов поддержкой шейдеров 1.2 и 1.3 обзаведутся и GeForce3). Справедливости ради стоит отметить, что самые совершенные пиксельные шейдеры DirectX версии 1.4 сегодня поддерживает только ATi Radeon 8500. И снова повторюсь: любые шейдеры пока могут представлять лишь теоретический интерес, ведь их поддержка в играх находится в зачаточном состоянии.

Дебютировавшие в GeForce3 технологии экономии пропускной способности памяти (Lightspeed Memory Architecture) также усовершенствованы. Изощренный Crossbar Memory Controller (128-битный контроллер памяти, состоящий из четырех независимых 32-битных контролеров) новые GPU унаследовали от предшественников. Правда, теперь он обучен нескольким свежим трюкам, уменьшающим время доступа к данным. Так, GeForce4 оснащен четырьмя независимыми кэшами примитивов, вершин, текстур и пикселей. Кроме того, контроллер умеет предварительно выбирать нужный банк и ряд памяти, сокращая время доступа к ОЗУ. Оптимизирована также работа с Z-буфером. В частности,

улучшен алгоритм отброса невидимых пикселей (Z-Occlusion Culling) и появилась функция быстрой очистки Z-буфера (аналогичный механизм давно реализован в Radeon).

В GeForce4 также повышено качество антиалиазинга. В частности, за счет смещения маски режима Quincunx удалось немного улучшить четкость текстур (прежде Quincunx не раз критиковали за сильное размывание картинки). Кроме того, появился новый режим 4XS. Эта модификация давно известного 4X отличается лучшей прорисовкой границ объектов за счет отбрасывания "лишних" (не принадлежащих треугольнику) субпикселей. По производительности 4XS очень близок к 4X. К сожалению, современные драйверы поддерживают 4XS только для Direct3D-игр. Будем надеяться, что в скором времени этот режим появится и в OpenGL. Модифицированный антиалиазинг вкупе с анизотропной фильтрацией получил маркетинговое "погоняло" Accuview.

Наконец, GeForce4 стал первым мощным 3D-ускорителем nvidia с полноценной поддержкой двухмониторных конфигураций (зачаточная поддержка нескольких мониторов была реализована также в GeForce2 MX). Помимо основного дисплея к новым акселераторам можно подключить второй аналоговый SVGA- или цифровой DVI-монитор, а также телевизор. При этом с обоими экранами видеоадаптер будет работать независимо. Можно, например, расширить рабочий стол Windows на два дисплея или вывести видеофильм на телевизор, продолжая работать на основном мониторе. Стоит отметить, что большинство ускорителей на GeForce4 будут оснащены традиционным SVGA-, телевизионным и цифровым DVI-выходами, причем с помощью специального переходника к разъему DVI можно подключить простой SVGA-дисплей. Поддержка двух мониторов, безусловно, порадует работяг, чей десктоп захламлен всевозможными окнами. Жаль только, что в играх nView (именно так nvidia обозвала поддержку нескольких мониторов) практически бесполезен. Несколько лет назад Matrox силилась доказать, что установка дополнительного монитора благоприятно сказывается на геймплее, однако успеха не добилась. Очень жаль, что игр, умеющих работать на двух дисплеях, как не было, так и нет. Подозреваю, что симуляторам эта возможность пришлась бы очень кстати.

СКОРОСТЬ

На базе GeForce4 партнеры nvidia будут производить две модели ускорителей: GeForce4 Ti4600 и GeForce4 Ti4400. У флагмана серии Ti4600 ядро работает на частоте 300 МГц, а память — на 650 МГц. Нам достался именно этот монстр. Его младший брат трудится на скоростях 275/550 МГц (ядро и память соответственно). Подчеркну, что никаких архитектурных различий у этих плат нет. Через пару месяцев nvidia планирует выпустить также GeForce4 Ti4200 (его частоты — 225/500 МГц), который окончательно вытеснит с рынка "старичка" GeForce3.

Итак, мы имели дело с эталонным экземпляром GeForce4 Ti4600. Подчеркнем, что такие платы предназначены в основном для прессы и разработчиков игр, так что в массовую продажу они не поступят. Тем не менее большинство серийных ускорителей едва ли будут серьезно отличаться от них, поэтому составить представление о производительности GeForce4 Ti4600 можно уже сейчас.

Плата внушает уважение солидными размерами, внушительным кулером и обилием конденсаторов, регулирующих напряжение питания компонентов. Привлекают внимание также чипы памяти, размещенные не в привычных DIP-, а в более современных BGA-корпусах. Скорее всего, смена упаковки микросхем ОЗУ вызвана необходимостью снизить помехи и наводки. Вероятно, скоро все производители 3D-ускорителей откажутся от использования микросхем памяти в устаревших DIP-корпусах.

В тестах производительности GeForce4 Ti4600 уверенно обогнал прежнего чемпиона GeForce3 Ti500, причем в высоких разрешениях перевес составлял в среднем 25-30%. Весьма солидный результат! Более того, в игре Giants новый GPU опередил предшественника аж на 52%. Столь значительный отрыв объясняется, видимо, не только преимуществом в тактовой частоте, но и наличием второго конвейера обработки вершин (Giants — одна из редких игр, активно использующих аппаратный T&L). В тестах антиалиазинга GeForce4 также был вне конкуренции.

Словом, скоростные характеристики нового железного чуда не могут не впечатлять. Проблему "нужно ли столько?" каждый решит для себя сам. Не секрет, что большинство игроков вполне устраивает разрешение 1024x768, в котором достойную скорость обеспечивает любой GeForce3. Тем не менее аппетит приходит во время еды, и я знаю немало владельцев Ti500, периодически видящих сны о чем-то большем. В любом случае, если вы планируете потратить несколько вечнозеленых сотен на новый 3D-ускоритель, лучше не торопиться с покупкой дряхлеющего GeForce3 или кастрированного GeForce4 MX, а подождать GeForce4 Ti4200 (по слухам, этот ускоритель будет стоить около $200). Тяжеловесы Ti4600 и Ti4400 пока доступны только очень обеспеченным пользователям.

СПАСИБО!

Выражаем искреннюю благодарность сотрудникам сайта **iXBT Hardware (http://ixbt.stack.net)**, любезно ссудившим нам ускоритель GeForce4 Ti4600.

Quake 3 (demo001)	GeForce4 Ti4600	GeForce3 Ti500
800x600 True Color	224	220,7
1024x768 True Color	212,6	194,8
1280x1024 True Color	176,8	145
1600x1200 High Color	153,9	118,6
1600x1200 True Color	134,7	103,5
Serious Sam (EXE2)		
800x600 True Color	100,5	91,7
1024x768 True Color	83	65
1280x1024 True Color	54,3	42,6
1600x1200 True Color	38	30
Giants		
1024x768 True Color	81,5	57,1
1600x1200 True Color	72,1	47,3
Max Payne (VGA demo)		
1024x768 True Color	64,8	51
1600x1200 True Color	52,2	41,6
Quake 3 (demo001), антиалиазинг		
800x600 True Color FSAA 2X	215,1	174,3
1024x768 True Color FSAA 2X	182,2	115,9
800x600 True Color FSAA Quincunx	215,7	149,3
1024x768 True Color FSAA Quincunx	181,8	95
800x600 True Color FSAA 4X	163,1	125,5
1024x768 True Color FSAA 4X	106,5	72,6

ТАЕЖНЫЕ КАМНИ

Николай РАДОВСКИЙ

Классические Pentium 4 (ядро Willamette), стартовавшие с полутора и бодро взлетевшие до двух гигагерц, устали. Взять большие частоты ветераны уже не в состоянии, поэтому им на смену пришли Pentium 4 с ядром Northwood. Пришли и тут же оказались в нашей тестовой: знакомьтесь, настоящие "таежные" (разумеется, от "Northwood", что есть "северный лес") центральные процессоры, перемалывающие инструкции с бешеными частотами 2 и 2,2 ГГц.

Ну а чтобы "северяне" не чувствовали себя в одиночестве, компанию им составила пара горячих камней от AMD — Athlon XP 1800+ и 2000+.

Pentium 4 все еще остаются единственными массовыми процессорами, покорившими сакральную двухгигагерцовую частоту. Безусловно, значительную роль в этом достижении сыграла архитектура NetBurst, одной из важнейших черт которой стал сверхдлинный конвейер. Мы уже не раз отмечали, что "измельчение" стадий конвейера позволяет сократить время выполнения каждой из них, а значит — повысить тактовую частоту ЦП. Расплачиваться за это приходится увеличением числа тактов, затрачиваемых на выполнение команды. Так обесцениваются гигагерцы: Pentium 4 покоряет рекордные частоты, но все еще не может оторваться от конкурентов, работающих на более скромных частотах, зато исполняющих команды за меньшее число тактов.



КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процессоры Athlon XP 2000+ и Athlon XP 1800+ (результаты последнего приведены для сравнения) тестировались в системе с материнской платой Soltek SL-75DRV2 (чипсет VIA KT266A); процессоры Pentium 4 2,2 и Pentium 4 2A (результаты, показанные последним ЦП, также носят сравнительный характер) исследовались на материнской плате Intel D845BG (чипсет i845 DDR). Все системы комплектовались 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM, жестким диском Seagate Barracuda ATA IV ST380021A и 3D-ускорителем ASUS V8200 T5 Deluxe (GeForce3 Ti500). Параметры CMOS Setup настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности испытуемых.

Все тесты запускались в чехословацкой версии Windows 98 SE с DirectX 8.1 и необходимыми патчами, обеспечивающими корректную работу материнской платы.

Пропускная способность ОЗУ измерялась при помощи пакета SiSoft Sandra 2002 (тест CPU/Memory Bandwidth).

"Игровая" производительность ЦП оценивалась в Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam: The Second Encounter v1.0 и Max Payne v1.01. Все игровые тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Кроме того, мы измеряли время преобразования видеоролика длительностью 3 минуты 36 секунд из формата MPEG 2 в MPEG 4. Для конвертирования использовалась утилита FlasKMPEG версии 0.6 и кодек DivX версии 5.0. Также измерялось время кодирования 600-мегабайтного WAV-файла в формат MP3 с помощью популярного кодека Lame 3.91. Меньшее время этих тестов соответствует лучшему результату.



INTEL PENTIUM 4 2,2 ГГЦ

Цена	$550
Тактовая частота ЦП	2,2 ГГц
Эффективная частота системной шины	400 МГц
Производственный процесс	0,13 мкм
Системная шина	Quad Pumped AGTL+
Разъем	Socket 478
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	8 Кбайт/12000 микроинструкций
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE, SSE2

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,8

Ядро Northwood производится по новейшей 0,13-микронной технологии, открывающей для Pentium 4 очередные гигагерцы. Достаточно сказать, что летом прошлого года Intel демонстрировала на форуме IDF экземпляр Northwood, работающий на частоте 3 ГГц. Правда, на вопросы о системе охлаждения этого монстра представители корпора-





Intel Pentium 4 2,2 ГГц.

ции тогда отвечать отказывались. Зато уже в 2002 г. общественности продемонстрировали трехгигагерцовый Northwood, охлаждаемый традиционным кулером. Скорее всего, эти процессоры попадут в продажу еще до конца с.г.

Изначально предполагалось, что Willamette не дорастет до двух гигагерц и будет заменен на Northwood еще осенью прошлого года. Однако из-за технологических проблем выпуск 0,13-микронных Pentium 4 был отложен, так что дебютировавший в сентябре Pentium 4 2 ГГц базировался на старом ядре и производился по заслуженной технологии 0,18 мкм. Смена ему поспела только в январе этого года. Именно тогда были выпущены Northwood, работающие на частотах 2 и 2,2 ГГц. Дабы отличать "старые" двухгигагерцовые Pentium 4 (ядро Willamette) от "новых", последние были снабжены индексом "A".

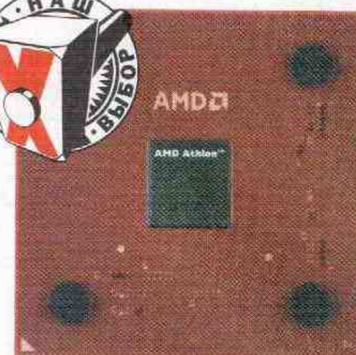
Благодаря улучшенному техпроцессу Northwood не только смогли покорить новые частоты, но и оказались дешевле предшественников. Поскольку размер транзисторов сокращен, площадь нового кристалла также уменьшилась (ядро Willamette занимает 217 мм^2, а Northwood — всего 146 мм^2). В результате на одну стандартную 200-миллиметровую кремниевую пластину (именно на них выращиваются процессоры на фабриках Intel) помещается примерно вдвое больше 0,13-микронных Northwood, нежели их 0,18-микронных предшественников. В результате существенно снизилась себестоимость Pentium 4. Это, впрочем, не означает, что Intel решится отпускать Northwood значительно дешевле, чем прежние Pentium 4. Распродажа флагманских процессоров по бросовым ценам не в правилах корпорации. Достаточно сказать, что на момент написания этих строк двухгигагерцовый Northwood стоил около $350. Тем не менее снижение себестоимости Pentium 4 дает Intel пространство для маневра в бесконечной ценовой войне с AMD.

Не стоит также забывать, что Northwood — это не только техпроцесс, но и дополнительные 256 килобайт L2-кэша. Новые процессоры несут на борту не 256, как предшественники, а целых 512 килобайт кэша второго уровня. Добавочный кэш увеличил производительность в среднем на 5-10%, что весьма неплохо. С ростом тактовой частоты ЦП расширенный кэш станет еще актуальнее, поскольку разрыв между запросами процессора и возможностями системного ОЗУ будет только увеличиваться.

Все Northwood, подобно последним Willamette, устанавливаются в Socket 478, причем версии для устаревшего Socket 423 выпускаться не будут. Именно ради этих процессоров и был затеян непопулярный процесс смены гнезд. Зато теперь Northwood совместимы со всеми платами для Socket 478, и для их установки нужно только обновить BIOS. Не исключено, что сторонние фирмы все же будут выпускать переходники, позволяющие установить Northwood в платы с Socket 423. О своих планах производства подобного адаптера заявила, в частности, компания Powerleap. Неясно, правда, насколько такие устройства надежны и доедут ли они когда-нибудь до наших бескрайних вечно морозных просторов.

В тестах Pentium 4 2,2 ГГц демонстрировал результаты, очень близкие к Athlon XP 2000+, слегка обогнав соперника в Quake 3 и Giants, но отстав в Unreal Tournament, Serious Sam и Max Payne. С конвертированием MPEG 2 в MPEG 4 и кодированием MP3 процессор Intel справился немного быстрее соперника (потоковые приложения всегда были сильной стороной Pentium 4). Показательно, что разрыв между конкурентами почти во всех тестах был ничтожен. Похоже, что времена безусловного лидерства одного ЦП прошли. Теперь выбор между процессорами Intel и AMD определяется не производительностью, а другими параметрами. На стороне Pentium 4 мощная поддержка Intel, разрабатывающей для

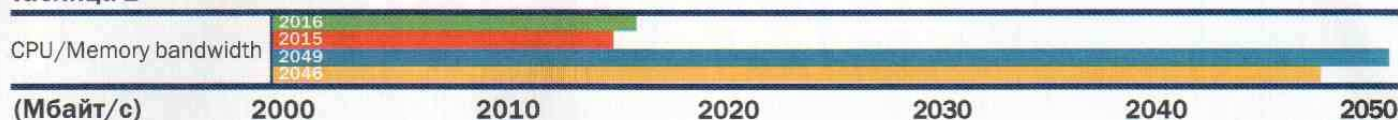




AMD Athlon XP 2000+.

своих ЦП всю инфраструктуру от чипсетов до компиляторов. Такой комплексный подход и тщательное тестирование всех компонентов на совместимость обеспечивает платформе высочайшую надежность. С другой стороны, старшие Pentium 4 все еще ощутимо дороже, чем конкурирующие с ними Athlon. Тем не менее цены на процессоры Intel постоянно снижаются. Достаточно сказать, что Pentium 4 2,2 ГГц стал одним из самых дешевых флагманских процессоров за всю историю корпорации, да и Athlon, первым покоривший гигагерцовый рубеж, стоил полтора года назад ничуть не дешевле. К тому же стоимость платформ для Pentium 4 существенно снизилась после появления DDR-совместимых материнских плат на чипсетах Intel, SiS и VIA. Правда, по иронии судьбы цены на сами модули DDR значительно подскочили, почти догнав "дорогую" RDRAM. В этой ситуации покупка RDRAM-совместимой платформы для Pentium 4 будет вполне разумным решением (эти платы, как правило, быстрее, чем DDR-совместимые аналоги). Правда, разгонный потенциал у плат на i850 существенно ниже, чем у "матерей" для DDR, так что адептам оверклокинга RDRAM едва ли понравится. В любом случае возможность выбора между несколькими архитектурами памяти можно только приветствовать.

Таблица 1



- Intel Pentium 4 2,2
- Intel Pentium 4 2,0A
- AMD Athlon XP 2000+
- AMD Athlon XP 1800+

Таблица 2

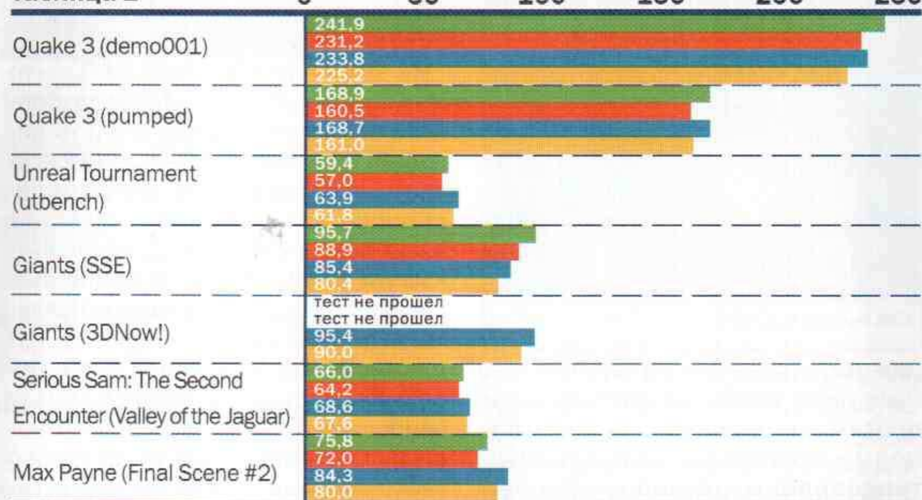


Таблица 3



Итог. Прошлый год был годом становления Pentium 4, успевших переболеть, кажется, всеми детскими болезнями (высокой стоимостью самих ЦП и платформ для них, поддержкой непопулярной памяти и отсутствием оптимизированного ПО). Сегодня большинство этих хворей вылечены, а Pentium 4 стали действительно очень мощными и вполне доступными процессорами.



AMD ATHLON XP 2000+

Цена	$275
Тактовая частота ЦП	1,67 ГГц
Эффективная частота системной шины	266 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV-6
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	64 Кбайт/64 Кбайт
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!, SSE

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,8

Это прямой наследник Athlon XP 1800+, препарированного нами в декабре прошлого года. Отличие заключается лишь в номинальной тактовой частоте (точнее — коэффициенте умножения). Взглянув на рейтинг, можно предположить, что Athlon XP 2000+ от Athlon XP 1800+ отделяют 200 мегагерц. На самом деле разница в их частоте всего 133 МГц. Поэтому не стоит ожидать серьезного отрыва Athlon XP 2000+. На наш взгляд, формула “66 мегагерц = 100 попугаям” в будущем может погубить систему рейтингов, поскольку номер модели процессора растет гораздо быстрее, чем его реальная скорость. Тем не менее надо отдать AMD должное: широко раскритикованная прессой система нумерации моделей оказалась вполне жизнеспособной и принята рынком. Даже “самые железные гуру” редко помнят настоящую частоту каждого Athlon XP, предпочитая пользоваться номерами моделей.

Коль скоро Athlon XP 2000+ почти не отличается от предшественников, его установка не должна вызвать проблем. Процессор работает практически на любой материнской плате с Socket A, поддерживающей 133-мегагерцовую шину. Проблемы совместимости могут возникнуть разве что с некоторыми старыми платами Abit (KT7, KT7-RAID и KT7E всех версий, а также KT7A и KT7A-RAID версий 1.2). Необязательно даже обновлять BIOS. Наша SL-75DRV2, например, прекрасно функционировала с Athlon XP 2000+, даже не умея толком его определить (старый BIOS версии K3.5 незнаком с этими процессорами). Тем не менее перед проведением тестов мы все же обновили BIOS до новейшей версии K4.0, официально поддерживающей испытуемого.

Вероятно, Athlon XP 2000+ будет предпоследней моделью, построенной на ядре Palomino. AMD планирует использовать это ядро также в Athlon XP 2100+ (его реальная тактовая частота — 1,73 ГГц). Уже во втором квартале им на смену должны прийти процессоры с ядром Thoroughbred, производимые по техпроцессу 0,13 мкм. Точных данных о совместимости будущих Athlon с современными материнскими платами, к сожалению, пока нет. Однако есть основания надеяться, что эти процессоры смогут работать в большинстве матплат с Socket A.

Несмотря на существенный проигрыш в тактовой частоте, Athlon XP 2000+ на равных конкурировал с самым мощным Pentium 4. При этом детище AMD отличается великолепным сочетанием высочайшей производительности с относительно скромной ценой. Как уже отмечалось, однозначного победителя тестов выявить невозможно, поэтому мы присудили “золотые медали” обоим конкурентам.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность российским представительствам **AMD (www.amd.ruwww.amd.ru)** и **Intel (www.intel.ru)**, предоставившим процессоры на тестирование.

Отдельное спасибо фирмам **“Пирит” (115-7101)** и **IPLabs (728-4101)**, любезно предоставившим тестовое оборудование.

ВНЕШНИЙ — ЛИШНИЙ?

Николай РАДОВСКИЙ

Сегодня у нас волнительная встреча с принципиально новой звуковой платой Creative. Впрочем, назвать это устройство "платой" довольно трудно: разве похожа на плату солидная коробка (19,5х21х4 см), усыпанная всеми мыслимыми аудиоразъемами? Да и компьютер этому чуду, по правде говоря, не больно-то нужен. В общем, железка действительно неординарная. Тем приятнее осознавать, что первыми в России ее протестировали именно мы.

В отличие от обычных звуковых плат, Sound Blaster Extigy, а именно так зовут нашего нового знакомого, не предназначен для установки внутри ПК — это полноценное внешнее устройство с собственным корпусом, пультом дистанционного управления и блоком питания. Более того, саундбластер вполне работоспособен даже при выключенном компьютере. При этом Extigy обладает почти всеми возможностями современной звуковой платы: умеет воспроизводить и оцифровывать 16-битный звук с частотой дискретизации до 48 КГц, знаком с аппаратным ускорением 3D-звука и EAX, совместим с Dolby Digital и 5,1-канальной акустикой, а также оснащен цифровыми коаксиальным и оптическим входами/выходами. С компьютером саундбластер общается по шине USB. К сожалению, Extigy не поддерживает новый стандарт USB 2.0, обеспечивающий в 40 раз большую пропускную способность, нежели обыкновенная USB 1.1. По мнению представителей Creative, совместимость с USB 2.0 обходится довольно дорого и не актуальна, поскольку на рынке все еще очень мало систем с соответствующими портами. К тому же Extigy экономно расходует полосу пропускания USB, сжимая без потерь передаваемые по шине данные.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Sound Blaster Extigy тестировался в системе с процессором AMD Athlon XP 1800+, материнской платой Soltek SL-75DRV2 (чипсет VIA KT266A), 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM, 3D-ускорителем ASUS V8200 T5 Deluxe (GeForce3 Ti500) и жестким диском Seagate Barracuda ATA IV ST380021A.

Перед тестированием на компьютер была заново установлена операционная система Windows 98 SE, DirectX 8.1 и последние версии драйверов.

Для субъективной оценки качества звучания использовались наушники Sony MDR CD1000 и акустическая система Creative DeskTop Theatre 5.1 DTT2200.

Качество позиционирования 3D-звука и реверберации проверялось в синтетическом тесте ZD Audio WinBench 99 и играх Unreal Tournament v4.36, Serious Sam: The Second Encounter v1.0 и Soldier of Fortune v1.03. Все игры запускались в разрешении 800x600 High Color с минимальной детализацией текстур, дабы минимизировать влияние 3D-акселератора на результаты испытаний.



CREATIVE SOUND BLASTER EXTIGY	
Цена	$150
Чипсет	Extigy MZ
Выходы	три линейных стереовыхода, выход для наушников, цифровой S/P-DIF (mini jack), оптический Toslink, MIDI OUT (DIN)
Входы	USB, линейный, вход для микрофона, цифровой S/P-DIF (RCA), оптический Toslink, MIDI IN (DIN)
Поддержка API	DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0/2.0

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

В комплект поставки внешнего саундбластера входит инфракрасный пульт дистанционного управления, позволяющий регулировать



Creative Sound Blaster Extigy.

громкость и управлять приложениями на ПК, блок питания, кабель USB, стойки, диск с драйверами и руководство пользователя.

Подобно большинству USB-устройств, Extigy довольно прост в установке, причем подключать и отключать его от шины можно в любое время без перезагрузки системы. Устройство совместимо со всеми современными ОС Microsoft (Windows 98 SE, 2000, ME, XP), однако не может работать с DOS и в мультипроцессорном режиме (SMP) систем Windows 2000 и XP. Перед установкой Extigy нет необходимости удалять старую звуковую плату или "сносить" ее драйверы, поскольку устройство прекрасно уживается с другими аудиокартами. Когда Extigy включен, он становится первичным звуковым адаптером в системе, но после отключения уступает место прежней аудиокарте. Установка внешнего саундбластера в Windows 98 SE никаких проблем не вызвала, однако попытки подружить его с Windows 2000 закончились неудачей. После подсоединения устройства к порту USB детище Microsoft немедленно выключало компьютер, не успевая даже корректно завершить работу. Загружаться при включенном Extigy система тоже отказывалась. Признаться, мы впервые видели устройство, способное ТАК напугать одну из самых стабильных ОС Microsoft. Вероятно, проблема решается установкой Windows 2000 Service Pack 2 (наша система была снабжена лишь первым сервис-паком). По крайней мере файл readme.txt, находящийся на диске с драйверами Extigy, настоятельно рекомендует обновить Windows 2000 перед установкой устройства.

По богатству оснащения дополнительными аудиоинтерфейсами Extigy вполне может конкурировать с лучшими звуковыми платами. Кроме традиционного линейного входа устройство снабжено микрофонным входом и выходом для наушников (оба позолочены и дополнены регуляторами громкости), а также входами и выходами интерфейсов MIDI (разъемы DIN), цифрового S/P-DIF (разъем RCA для входа и mini jack для выхода) и оптического Toslink. Для подключения аналоговой 5,1-канальной акустики предусмотрены три стереовыхода с позолоченными разъемами mini jack.

Имя Extigy сильно перекликается с названием серии новейших звуковых плат Creative Audigy. В связи с этим распространено заблуждение, что Extigy — всего лишь внешний вариант Audigy. На самом деле различий у них ничуть не меньше, чем сходств. Прежде всего Extigy построен на базе уникального процессора, разработанного специально для него. Именно поэтому внешний саундбластер поддерживает отнюдь не все функции Audigy. В частности, Extigy дружит с EAX 1.0 и 2.0, но не совместим с расширенными функциями обработки 3D-звука EAX Advanced HD. Тем не менее в посвященных Extigy пресс-релизах упоминания о EAX Advanced HD все же встречаются, правда, относятся они к обработке "плоского", а не трехмерного звука. Речь идет о функциях Audio Clean-Up (динамическая очистка звука от щелчков и шума), Time Scaling (изменение темпа воспроизведения с сохранением тональности звука) и DREAM (динамическое позиционирование звука в пространстве). При этом представители Creative не скрывают, что все эти эффекты обрабатываются центральным процессором ПК, а не самим Extigy. Так что все они могут быть реализованы в драйверах любой современной звуковой платы.

Поддержка MIDI также сильно упрощена. Судя по всему, Extigy не поддерживает волновой синтез аппаратно, поэтому поставляется с программным MIDI-синтезатором. Следовательно, устройство незнакомо с загружаемыми банками инструментов (в частности, SoundFonts). Впрочем, непрофессионалам полноценная поддержка MIDI обычно не нужна, а для игр и мультимедийных программ возможности программного синтеза вполне достаточны.

Несмотря на рассказы Creative о 24-битных/96-КГц ЦАП, воспроизводить и записывать звук с разрядностью более 16 бит и частотой дискретизации более 48 КГц Extigy, похоже, не может. Заветные 96 КГц доступны только при передаче звука через цифровые выходы. Эти выходы также можно настроить на передачу звука 48 КГц, однако более популярная частота 44 килогерца, увы, не поддерживается. Тем не менее на цифровой вход вполне можно подать звук с частотой 44 КГц (мы проверили это, подключив к устройству по оптическому интерфейсу обыкновенный CD-плейер).

Extigy обладает также некоторыми уникальными возможностями. Во-первых, устройство оснащено аппаратным декодером Dolby Digital. Заметим, что ни одна плата Creative (в том числе и Audigy) не умеет декодировать этот многоканальный формат, перекладывая все заботы по декомпрессии на центральный процессор. Во-вторых, Extigy способен работать даже при выключенном компьютере. Например, он может послужить внешним декодером Dolby Digital или ЦАПом (достаточно только подключить к нему источник цифрового сигнала и акустику). В-третьих, его можно подключить к ноутбуку или компьютеру, не имеющему свободных слотов PCI.

Приступая к тестированию Extigy мы опасались, что медлительность USB сильно ограничит возможности устройства и приведет к серьезной загрузке ЦП. Опасения эти сбылись лишь отчасти. В тесте ZD



Таблица 1

FPS	Sound Blaster Extigy	Sound Blaster Audigy	Без звука
Soldier of Fortune (demo1)	31,7	79,5	117,0
Unreal Tournament (utbench)	50,9	56,8	62,0
Serious Sam: The Second Encounter (Valley of the Jaguar)	63,5	65,4	67,4

Audio WinBench 99 загрузка процессора AMD Athlon XP 1800+ не превышала 9% даже при воспроизведении 32 голосов. Однако в играх результат был не столь впечатляющ. Так, включение EAX в шутере Soldier of Fortune привело к трехкратному падению скорости (со 103,8 до 31,7 fps). Показательно, что Audigy в аналогичном тесте работал более чем вдвое быстрее. Впрочем, игра Soldier of Fortune славится капризным отношением к звуковым платам, и столь низкая производительность для Extigy скорее исключение, чем правило. В Unreal Tournament внешний саундбластер отстал от своего внутреннего брата куда меньше. Наконец, в Serious Sam: The Second Encounter разница в производительности Audigy и Extigy была практически незаметна.

Стоит отметить, что Extigy поддерживает позиционирование 3D-звука на всех типах акустических систем (стерео, 4- и 5,1-канальные). Более того, он умеет автоматически определять тип акустики и выбирать оптимальный алгоритм позиционирования (для всех известных нам внутренних ускорителей 3D-звука тип АС приходится задавать вручную). Впрочем, утилита Creative Mixer разрешает пользователю самостоятельно выбрать тип колонок. Жаль только, что наушники в списке ее настроек не значатся. Похоже, Extigy не умеет корректно позиционировать 3D-звук в наушниках. По крайней мере в "ушах" прекрасно звучала музыка и MP3-файлы, но игры и тесты 3D-звука воспроизводились с ошибками.

Впрочем, с позиционированием 3D-звука на колонках Extigy тоже справлялся посредственно. При движении источника звука в горизонтальной плоскости периодически были слышны помехи, да и качество позиционирования было далеко от современных стандартов (те же Live! и Audigy работают с 3D-звуком куда успешнее). Качество реверберации в EAX-совместимых играх также было отнюдь не идеальным. К конструктивным недостаткам саундбластера стоит отнести отсутствие ограничителей у регулятора громкости. Поэтому увидеть, какова громкость подаваемого на наушники звука, можно только взглянув на настройки программного микшера.

Хочется верить, что эти проблемы будут исправлены в новых драйверах и прошивках (микропрограмма, или прошивка, управляющая работой Extigy, хранится в перезаписываемом Flash-ПЗУ и может быть обновлена). Пока же Extigy может удовлетворить только самых невзыскательных любителей игр. Серьезным игрокам лучше приобрести современную звуковую плату для шины PCI.

Итог. На наш взгляд, Sound Blaster Extigy не станет бестселлером и не сможет конкурировать по продажам с платами Audigy. Тем не менее это устройство понравится владельцам ноутбуков, мечтающим о качественном звуке. Extigy также может привлечь неопытных пользователей, стесняющихся открывать корпус ПК для установки звуковой платы (хотя в нашей стране, где 99% пользователей могут вслепую переставить любую Windows и разобрать ПК быстрее, чем автомат Калашникова, этот аргумент неактуален). Наконец, он может послужить основой недорогого домашнего кинотеатра, связав воедино ПК, видеомагнитофон, DVD-проигрыватель и многоканальную аналоговую акустическую систему.

СПАСИБО!
Искренне благодарим Восточно-европейское представительство **Creative Labs (www.europe.creative.com)**, предоставившее для тестирования Sound Blaster Extigy.



НОУТПАД, ИЛИ ГЕЙМБУК

Дмитрий ЛАПТЕВ

— Эти модели — для бизнеса, дорогие они очень, а игровой ноутбук — это, наверное, нечто подержанное, чтобы только игрушки шли? — никак не хотел усваивать материал продавец из большого компьютерного ларька.
— А зачем им тогда GeForce и столько памяти?
— Вот уж не знаю, может быть, для презентаций?..

На самом деле, как ноутбук ни назови — игровым или универсальным, сути это не меняет: традиционно именно игры предъявляют самые суровые и разносторонние требования к компьютерному железу. И так уж получается, что только теперь о соответствии ноутбуков этим требованиям можно говорить без натяжки.

Нужен ли вообще кому-нибудь полноценный ноутбук или достаточно симулятора пишущей машинки — не вопрос. Ноутбук — штука полезная: и в качестве второго домашнего ПК (с возможностью взять с собой на дачу или в поездку), и как основной компьютер — для путешествующего человека или равно работающего и дома, и в офисе. Вопрос лишь в степени полноценности этой "игрушки" и запрашиваемой за нее цены.

Ноутбучный прогресс, на первый взгляд, идет едва ли не быстрее, чем у полноразмерных ПК. Судите сами: мобильный Athlon на 0,13-микронном ядре появился на четыре месяца раньше простого Athlon XP; один в один та же история повторилась и с обновленной версией Pentium III (Tualatin); в день выпуска видеочуда по имени GeForce4 появляется ноутбучный GeForce4 440Go и первая, под него адаптированная, модель от Toshiba. А уже через неделю эта самая Toshiba Satellite 5005-S507 продается в Москве, в количествах достаточных, чтобы удовлетворить покупателей, способных потратить на нее около $2900. Цена, конечно, немалая по абсолютной величине, но для такой ультимативной новинки не запредельная. Учитывая же, что нижняя граница цен на новые ноутбуки уже давно опустилась ниже $1000 и становится сопоставимой со стоимостью приличного настольного компьютера с ЖК-монитором, по-моему, наступило самое время если и не покупать, то прицениваться. Согласны?

CPU

Было бы странно, если бы ноутбуки вовсе не уступали "большим" компьютерам. Противоречие между мощностью и компактностью не касается разве что процессоров: чем мельче элементная база, тем меньшим напряжением питания довольствуется чип и слабее нагревается, а значит — появляется резерв для роста частоты.

Мобильные процессоры по всем бенчмаркам равны обычным, а лучшими из "обычных" по соотношению "цена/производительность", как известно, сейчас считаются процессоры AMD. Но, к сожалению, Athlon'ы и Duron'ы в ноутбуках редкость, реже встречаются разве что ЦП Transmeta Crusoe и VIA C3, кои можно найти лишь в последней линейке Sony. Так, Crusoe ставят в сверхкомпактные, с 9-дюймовым экранчиком, и очень легкие (около 1 кг) модели, по-своему интересные, но со слабым видеочипом и медлительным винчестером. А C3 никак не годится для игр, даже не первой свежести, поскольку имеет древний и слабый модуль обработки чисел с плавающей запятой, хотя с офисными задачами справляется хорошо и к тому же почти не греется. Практически интересные модели PCG-FX на Duron 800-900 стоят недорого (насколько это возможно для Sony), но остальные параметры у них скромные. Найти же модель на Athlon'е, да еще в комплекте с приличным видеоускорителем (теоретически такие есть), хотя бы для нашего обзора оказалось безнадежной затеей.

Мейнстрим — процессоры Celeron (128 Кбайт L2-кэша) и Pentium III (в старом варианте с 256-килобайтным кэшем, в новом (в прайс-листах его часто помечают буквой "M") — с 512 Кбайт). Реальность такова, что любой из них (с частотой выше 600-700 МГц) перестает быть узким местом для ноутбука, а значит — в остающемся торможении виноваты уже другие компоненты. Последняя версия с Pentium III привлекательна еще и очень низким тепловыделением: вентилятор этой модели редко включается даже при активной работе, тогда как на предшественнике — жужжит постоянно.

GPU

Для ноутбуков нижнего уровня (до $1300) в кратких описаниях (и прайслистах) GPU часто вообще не указывают, ограничиваясь лишь объемом видеопамяти ("4-16 Мбайт VRAM"). Хотя толку от этого объема может и не быть: под буфер кадра для самого ходового ноутбучного разрешения 1024x768 и четырех Мбайт много, а 3D-графику иногда просто нечему тянуть.

Из приличных видеочипов можно назвать ATi Rage Pro, а также разные варианты S3 Savage, вплоть до совсем приличной Savage/IX. Но и с ними функциональность "машинки" не дотягивает даже до уровня старушки nvidia TNT2 (простой — не Ultra). Словом, современные 3D-игры без торможения идут только с урезанными до предела настройками и в скромных 640x480 или 800x600.

Обладатели материнских плат со встроенным видео (чипсеты i810, i815


Toshiba Satellite 2805-S603.

и KM133) могут лично составить наглядное впечатление о совсем слабых ноутбучных чипах Trident CyberBlade, SiS630S и Intel GMCH2-МИ. И хотя все они содержат кое-какие свойственные 3D-ускорителям команды, а также поголовно обращаются в оперативную память через AGP-порт, без проблем способны тянуть только плоскую графику.

Разновидностей действительно мощного видео для ноутбуков пока маловато: два первопроходца — GeForce2 Go и Radeon Mobility, а также последний писк — GeForce4 440Go. И если задаться поисками дешевого ноутбука с GPU уровня GeForce2 Go, то стоит обратить внимание на участвующую в этом обзоре (см. ниже) Toshiba 2800-й серии — Toshiba Satellite 3005-S303. Потратите вы на нее меньше $1400. Ну а хотите самого ценового минимума — придется обойтись 850-мегагерцовым Pentium III, скромным 9-гигабайтовым диском, 14-дюймовым экраном и 128 Мбайт памяти (зато в комплектации останется DVD-ROM). В близкой ценовой категории находятся также отечественные Rover Book'и (модель Navigator UT6)... Да, во всех перечисленных случаях используется видеопамять, отдельная от оперативной, — 16 Мбайт настоящей DDR DRAM на 166 МГц. (Вообще говоря, диск, экран и память — определяющие для цены компоненты, и вырастить их до состояния "предел мечтаний" может стоить вам еще $1000 — см. ниже характеристики 2805-й Toshiba.)

Модели на Radeon'е. Этот ускоритель комплектуется 8-мегабайтной DDR DRAM, например, в Rover Book Explorer AT6 (от $1300). А значит, играм, которые вы будете на нем запускать, придется то и дело лезть в оперативную память за текстурами — со всеми сопутствующими негативными последствиями для fps. Ноутбук с 16-мегабайтным Radeon обойдется, как минимум, в $1700 долларов — это IBM ThinkPad A30, младшие модели Fujitsu-Siemens LifeBook E-Series и т.п. Но, разумеется, не только память покрывает разницу в цене — в этих моделях до серьезных гигагерцовых и гигабайтных размеров прирастают соответственно ЦП и винчестер (последний может похвастаться 20-30 Ггбайт).

Резонный вопрос: что лучше — Radeon или GeForce2? Оба GPU наследуют плюсы и минусы своих "настольных" родителей, о коих сказано-написано уже немало. Выводы, следовательно, такие: Radeon быстрее справляется с закраской, спецэффектами и прочими классическими задачами 3D-ускорителя, особенно если сравнивать работу в 32-битном цвете (на 16 битах скорости примерно равны); зато геометрическая часть (расчет каркаса, освещения — все то, что входит в блок T&L) у GeForce2 работает заметно быстрее (оно и понятно, GeForce2 — второй процессор с T&L от nvidia, тогда как Radeon — для ATi был первым). Причем говорить о бесполезности аппаратной геометрии применительно к теперешним играм уже не приходится. В итоге GeForce2 набирает больше очков по скоростным тестам, чуть выигрывает он и в тестах качества.

Справедливости ради стоит отметить, что проблемы с картинкой (не очень приятный на вид туман, освещение, есть артефакты на текстурах) у Radeon Mobility связаны только с драйверами (у полноразмерных Radeon драйверы уже давно отлажены до нормального состояния). С ноутбуками вообще не все просто —


Fujitsu-Siemens LifeBook E-Series.



Toshiba Satellite 5005-S507.

забота о своевременном выпуске драйверов (для любого железа, а не только видео) ложится на изготовителя компьютера, а оперативность у каждого своя и слабо предсказуемая.

Про стоимость обладания GeForce4 в ноутбуке уже говорилось (пока что он будет ставиться только в очень навороченные компьютеры). Быстр ли он? Да, и чрезвычайно. Но есть один принципиальный момент — число "440" в маркировке. Применительно к полноразмерным картам оно обозначает MX-версию GeForce4, то есть версию облегченную, построенную на NV17-чипе. Та же самая "закономерность" справедлива и для ноутбуков. И главное здесь — то, что попало под нож по сравнению с основным GeForce4 (NV25): аппаратная поддержка пиксельных и вершинных шейдеров. Учитывая, что мобильных версий GeForce3 и Radeon 8500 не выходило и не предвидится (как не будет таковой версии и для NV25), тест Nature в 3DMark2001, похоже, так и останется принципиально непокоренным ноутбуками.

Других осмысленных применений шейдерам (в массовых играх) пока нет, оттого печаль наша светла. В остальном же "урезанный" GeForce4 работает крайне быстро, ИГРОВЫМ ноутбук на его базе становится стопроцентно, ограничивая на практике пристрастия своего владельца не больше, чем любой мощный настольный ПК. Собственно, сей факт и есть основной информационный повод для появления этого обзора. До сих пор ноутбуки постоянно отставали на два-три шага от полноразмерных домашних компьютеров...

ПАМЯТЬ И НАКОПИТЕЛИ

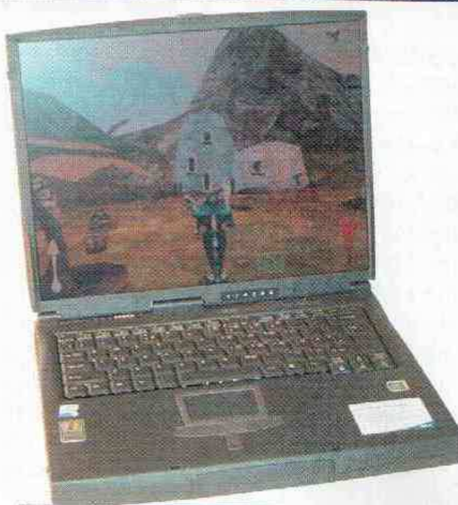
Тип оперативной памяти напрямую зависит от материнской платы и ее чипсета — что они потребуют, то и поставим. Требуют пока что SDRAM (в компактном формате SO-DIMM), причем переход с PC100 на PC133 начался

только недавно. Консерватизм ноутбукостроителей можно подтвердить тем фактом, что до сих пор одним из ходовых мобильных чипсетов остается четырехлетний давности Intel 440BX. С другой стороны, даже те 5-15% роста общей производительности, что в лучшем случае обеспечивает современная память (неважно — RDRAM или DDR DRAM), — недостаточная причина, чтобы немедленно утяжелять ноутбук этой дорогой и сильно греющейся добавкой. Хотя со временем это делать, конечно, придется, а DDR так и вовсе уже органично влилась в ноутбуки в качестве видеопамяти.

Винчестеры наших "маленьких друзей" тоже пока отстают, ибо от их экономичности зависит ресурс аккумуляторов. Поэтому скорость вращения дисков обычно не превышает 4500 об/мин (против 5400-7200 об/мин у "больших друзей"). Диаметр дисков тоже меньше — 2,5 вместо 3,5 дюйма. Поэтому среднее время доступа лежит в диапазоне 19-21 мс (против 9-12 мс). Режим UDMA100 в последних моделях поддерживается, но до скорости чтения в 100 Мбайт/с пока очень далеко и обычным-то винчестерам (до 45 Мбайт/с у лучших моделей), мобильные же едва достигли 25 Мбайт/с.

Ничего катастрофического для общей производительности системы в этом нет, разница заметна лишь при установке больших программ и тогда, когда видеоускорителю не хватает своей и оперативной памяти и приходится обращаться к диску за текстурами. От последнего надежно спасают 256 Мбайт ОЗУ. Зато радует, что ноутбучные винчестеры постепенно становятся бесшумными (вращались они всегда тихо, чего нельзя сказать про стрекот головок во время чтения/записи).

Прочие накопители (FDD, CD-RW/DVD, "читатели" флэш-карт и т.п.) ничем особенным от обычных не отличаются, кроме размеров. Лично мне понравились решения с внешним USB-флоппиком (по теперешним временам с дискетами сталкиваться почти не приходится, а вес экономится). А вот CD-ROM обязательно должен быть встроенным.



Acer TravelMate 740.

На второе место "по звуку" я бы поставил HP OmniBook, колонки которого внешне не выделяются (встроены в переднюю стенку корпуса), но тоже звучат вполне прилично. А отдельный приз — модели Acer TravelMate — за колесико для ручной регулировки громкости. Во всех прочих случаях это делается только через микшер Windows (иногда предусмотрены добавочные, на него завязанные, кнопки или просто комбинации клавиш).

Но, понятное дело, важны не только колонки, а и звуковая карта. Чаще всего ноутбуки обходятся AC'97-кодеком, интегрированным в материнскую плату от VIA, C-Media и др. По сравнению с ними ESS Allegro, устанавливаемый на платы с 440BX-чипсетом без встроенного звука, — явный лидер.

Конечно, с точки зрения владельцев больших ПК, все эти решения строго бюджетны. И выводить с них звук на хорошие внешние колонки толку мало — ни явной 3D-картины, ни должной чистоты звука вам не добиться. В этой связи предпочтительнее других, на мой взгляд, смотрится Toshiba с чипом от Yamaha. Хотя, похоже, и на ноутбуки скоро снизойдет качество Audigy, причем совершенно независимо от модели. Карта Extigy, представляющая собой внешний USB-звуковой модуль, была сработана Creative в первую очередь именно для компактных систем.

ПЕРИФЕРИЯ

Крышка с ЖК-экраном, клавиатура с одним комплектом клавиш (то есть без дублирования "стрелок" и "цифр", в отличие от обычных клавиатур) и тачпад (или шарик) по центру клавиатуры в качестве походного заменителя мыши — вот и вся наша периферия.

Начнем с последнего: альтернативные "двигатели" курсора по-своему удобны, но только ими можно обойтись лишь в программах, где основная нагрузка приходится не на них, а на клавиатуру, джойстик, руль и т.п. Тем более что, подключив USB-мышь, можно пользоваться и ею, и тачпадом одновременно. Ну а "заточенные" под ноутбучное применение высокочувствительные мышки можно возить прямо по корпусу компьютера (когда ее некуда больше пристроить), места хватает.

Сложнее с клавиатурой. В симуляторах (даже не авиа-) клавиш явно не хватает. Да и зашитая в BIOS (пардон, в подкорку) привычная раскладка отличается от любой ноутбучной, что заметно снижает время реакции. Внешняя клавиатура, в том числе особо мелкая-носимая, на мой взгляд, не лучший выход. Все равно для качественного улучшения игропроцесса ее не хватает, печа-



HP OmniBook XE3 F3863W.

ЗВУК

Знаете ли вы, что упомянутая Toshiba с GeForce4 содержит самые что ни на есть взаправдашние колонки с сабвуфером по обе стороны от экрана? Сказать, что стандарт Hi-Fi ими превзойден, конечно, нельзя, но звучат очень неплохо.

Таблица результатов тестов "геометрических" видеоускорителей
(Все тесты прогонялись на разрешении 1024x768 при максимальных настройках качества)

	Toshiba 2805-S603 (GeForce2 Go)	Acer TravelMate 740 (Radeon Mobility)	Toshiba Satellite 5005-S507 (GeForce4 440Go)
3Dmark2001 SE – общий бал	1594	1340	3655
3Dmark Game1 (аркадные гонки), low, fps	25,7	19,8	69,2
3Dmark Game2 (симулятор), low, fps	27,6	21,3	65,5
3Dmark Game3 (а-ля Max Payne), low, fps	37,3	28,3	65,5
Serious Sam, fps	30,7	36,3	41,2
Quake 3, fps	47,1	45,8	90,6

тать же удобно и на штатной (по крайней мере можно привыкнуть). Радикальное решение известно — джойстик (в собирательном смысле слова), игровой порт есть у большинства ноутбуков, а уж USB — у всех без исключения.

Тема "как играется на жидкокристаллическом TFT-экране" явно достойна отдельного рассмотрения, тем более что играется и впрямь по-другому (не лучше и не хуже, чем на ЭЛТ, просто есть и плюсы, и постепенно устраняющиеся минусы).

Основной минус ЖК — меньший угол обзора, из-за чего даже при минимальных перемещениях головы или самого экрана он "переливается", а края всегда кажутся чуть темнее центра. У старых моделей ноутбуков есть проблемы с цветопередачей, особенно очень темных и светлых оттенков, вплоть до того, что настоящий белый цвет отсутствует (остается светло-серый). Максимальной четкость бывает только тогда, когда выбранное разрешение экрана совпадает с собственным разрешением матрицы. Экраны с диагональю 14-15 дюймов имеют от 1024x768 точек, поэтому далеко не всякая игра пойдет без "тормозов" на таком разрешении, даже с мощным ускорителем. А отмасштабированная картинка на ЖК теряет всю свою привлекательность. Наконец, что вы скажете о "битых точках" на экране, не являющихся "гарантийным случаем" (если их недостаточно много — как правило, меньше 3-5)? Увы, на 15 дюймах с 1024x768 точками каждую "битую" видно невооруженным глазом, а постоянно и не к месту светящуюся — тем более.

Но прогресс, к счастью, никто не отменял, что особенно заметно на примере SXGA-матриц (с разрешением 1400x1050, не говоря уж о 1600x1200). Их угол обзора мало чем уступает ЭЛТ и на комфортности работы не сказывается, пропал и характерный сероватый фон. Яркость, контрастность и цветопередача, конечно, свои у разных моделей, но смотреть на экран уже, как минимум, приятно. Неродное разрешение SXGA-экраны терпят спокойнее (сказывается меньший диаметр отдельных точек), а на собственном проявляется главное преимущество любого ЖК-экрана — недоступная в других технологиях четкость и полное отсутствие линейных искажений. Из-за чего разрешение 1024x768 даже на 14-дюймовой матрице среднего уровня воспринимается без какого-либо напряжения для глаз (да и на 13,3" оно вполне "смотрибельно").

ПРИМЕРЫ (ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ)

Пришла пора представить собственно компьютеры, подвергавшиеся логическому расчленению выше по тексту. Практически всё о них уже рассказано, остались мелкие штрихи к портретам.

TOSHIBA SATELLITE 2805-S603

Система	PIII-1000, 256 Мбайт, GeForce2 Go с 16 Мбайт DDR, звук AC'97 + встроенные колонки с отдельным сабвуфером
Диски	30 Гбайт, DVD/CD-RW и FDD встроенные
Экран	15" TFT (1024x768)
Вес	3,4 кг
Цена	$2300

Именно этот компьютер отстаивал честь GeForce2 Go в наших тестах. Он по праву мог занять первое место в ранге истинно игровых ноутбуков, если бы не его преемник из 5000-й серии. Сделан по принципу "все в одном", есть даже FireWire-порт и разъем для flash-карт. Сабвуфер, действительно, работающий, хотя в целом звук не самый лучший. В закрытом состоянии может служить плейером для CD и MP3, имеются отдельные кнопки управления на корпусе. Благодаря мощному ускорителю нередко удается задействовать родное разрешение матрицы, что сопровождается поистине царским качеством картинки.

FUJITSU-SIEMENS LIFEBOOK E-SERIES

Система	PIII-1066M, 128 Мбайт, Radeon Mobility с 16 Мбайт DDR, звук ESS Maestro + встроенные колонки
Диски	20 Гбайт, DVD/CD-RW, сменный FDD-модуль
Экран	14" TFT (1400x1050)
Вес	2,7 кг
Цена	$2400

Цена явно "продиктована" компактностью модели и высоким разрешением матрицы (с другой стороны, для 14 дюймов оно малополезно, хотя и приятно). Проблемы с драйверами для Radeon'а, о которых говорилось выше, сопровождали общение именно с этой моделью (E6646). Увы, следы драйверов на сайте обнаружены не были. В итоге категорически не завелся 3Dmark2001, а в Giants вместо людей были желтые тени. (Впрочем, я не думаю, что Fujitsu позволит себе и дальше копить подобные проблемы.)

ACER TRAVELMATE 740

Система	PIII-933M, 256 Мбайт, Radeon Mobility с 16 Мбайт DDR, звук AC'97 + CrystalSound II (NXT)-акустическая панель
Диски	20 Гбайт, CD-ROM и FDD встроенные
Экран	15" TFT (1400x1050)
Вес	3,3 кг
Цена	$2300

Выгодно отличается от 2805-й Toshiba SXGA-матрицей, по-настоящему радующей глаз. А вот звуковая панель поверх крышки (то есть обращенная "наружу", когда экран открыт) не показалась мне идеальным решением. Никаких проблем по качеству видео с тем же самым Radeon'ом не было.

TOSHIBA SATELLITE 5005-S507

Система	PIII-1100, 512 Мбайт, GeForce4 440Go с 32 Мбайт DDR, звук Yamaha YMF753 + harman/kardon Stereo Speakers w/subwoofer
Диски	40 Гбайт, DVD/CD-RW, FDD (внешний USB-модуль)
Экран	15" TFT (1600x1200)
Вес	3,4 кг
Цена	$2900

На редкость привлекательная модель, отличающаяся таким набором характеристик, какой можно пожелать даже полноразмерному компьютеру. Для экстремального игрока — лучший выбор, без сомнения.

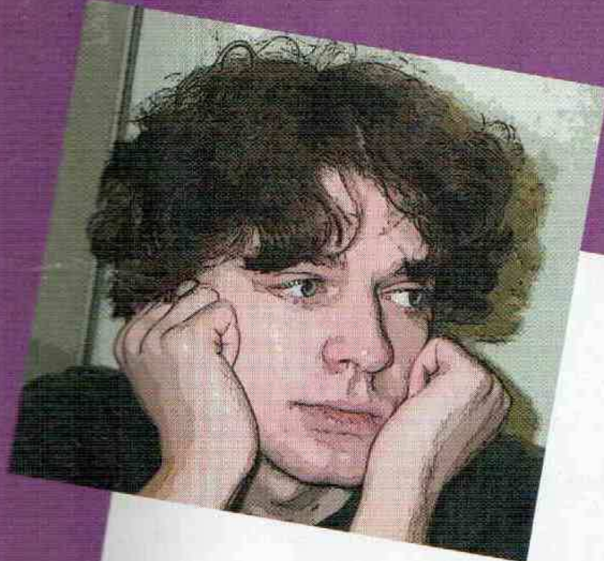
HP OMNIBOOK XE3 F3863W

Система	PIII-933, 128 Мбайт, Savage/IX с 16 Мбайт VRAM, звук ESS Allegro + polkaudio Speakers
Диски	20 Гбайт, DVD/CD-RW и FDD встроенные
Экран	15" TFT (1024x768)
Вес	3,4 кг
Цена	$1800

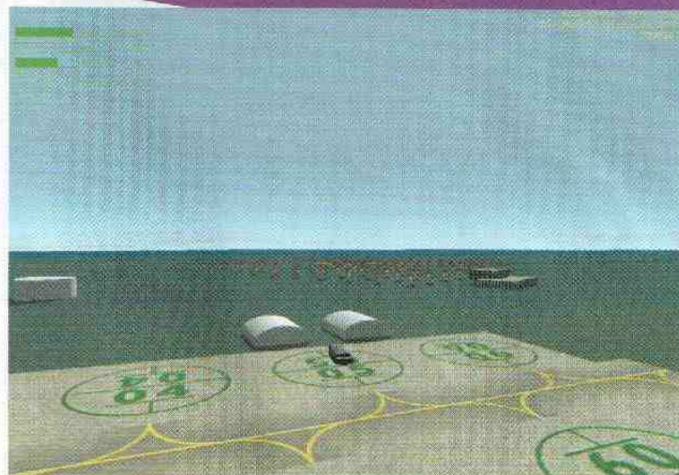
Ноутбук с лучшей из "негеометрических" ускорителей видеокартой. А 15-дюймовый экран в разрешении 1024x768 — без преувеличения, идеальный полигон для игр, не требующих особого ускорения (к примеру, стратегий и квестов). Как уже говорилось, очень приличный звук. Доведена до нужной кондиции и идея CD-плейера: на передней стенке корпуса собрано все управление с подсветкой и отдельной ЖК-панелькой, на которой высвечивается номер трека.

СПАСИБО!

Редакция благодарит компании, предоставившие ноутбуки для тестирования: **DVM Group (www.dvm.ru)**, **Veles-data (www.veles.ru)**, **"Артрон" (www.artron.ru)** и московские представительства компаний **Acer** и **Hewlett-Packard**.



КОСМО



Изображение поверхности планет и баз, на них расположенных, исключительно аскетично.

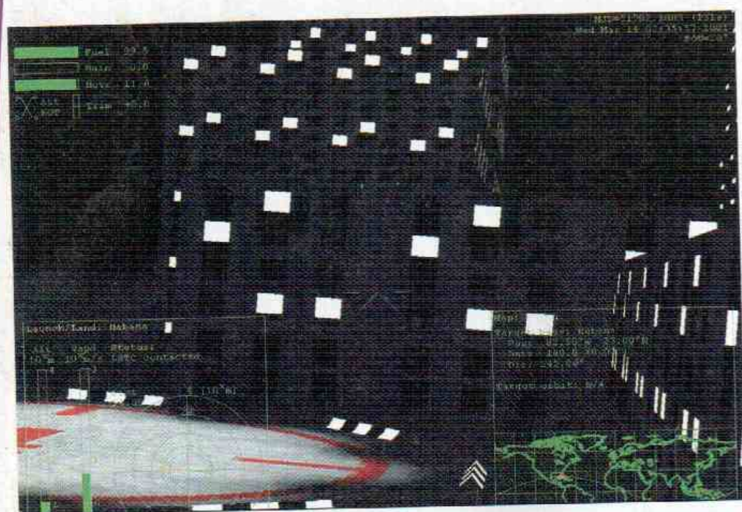
"Orbiter не игрушка. Здесь нет миссий, которые можно было бы выполнить, да и империю тут не построишь. Вы находитесь в Солнечной системе и управляете космическим кораблем. И всё."

Вот так сам автор в приведенной выше цитате отмежевался от компьютерных игр, тем самым уведя Orbiter из-под юрисдикции .EXE. Впрочем, он немного лукавил — миссии тут все-таки есть, куда без них. Да, называются они словом "сценарии", доступны все сразу, и никакие достижения в рамках сценария не фиксируются.

Знакомьтесь — Orbiter. Космический симулятор, написанный "в одно лицо" доктором биологических наук Мартином Швайгером (Martin Schweiger). Думаете, в корзину? Зря. Будучи сыном доктора бионаук, могу авторитетно подтвердить: эти люди способны на многое. Так вот, наш Мартин в одиночку создал настоящий серьезный космический симулятор.

Представители этого жанра балуют нас своим появлением ох как нечасто. Конечно же, я не имею в виду так называемые космосимуляторы, представляющие из себя компьютерные вариации на тему лукасовских "Звездных войн", — это отдельный жанр, да и "симуляторами" эти игры называются постольку поскольку. Речь идет о редких птицах типа леворезьбового MicroSoft Space Simulator, посетившего нас лет восемь назад, провалившегося в плане продаж и с тех пор вспоминаемого нечасто. Кроме него приходит в голову только относительно недавний Noctis, проект любопытный, но не более того.

Место действия — Солнечная система. По ней под нашим управлением еле ползает космический кораблик. Изюминка проекта — реалистичная, настоящая, физика. Гравитация, которая, как известно, зависит от рас-


Два MFD имеют множество режимов работы, как навигационных, так и предназначенных для различных операций: взлета, посадки, стыковки...



Открытая архитектура позволяет добавлять свои корабли, базы, даже создавать планетные системы "с нуля". В данном случае перед нами самодельная станция "Салют-6". Есть и множество других объектов. Если интересно — добро пожаловать на www.orbitersim.com.

стояния между двумя (или более) небесными телами и их масс. Планеты не просто движутся вокруг Солнца — они делают это в точности так, как в жизни. Затмения наступают именно тогда, когда... Сами планеты и их спутники пока имеют шарообразную форму — их рельеф не моделируется. Автор говорит об этом так: "пока не моделируется". Что позволяет на многое надеяться. Нынче же на "шары" натянуты настоящие фотографии соответствующих небесных тел, что вблизи смотрится не очень выигрышно, но уже при небольшом удалении бьет наповал. И, разумеется, небо просто усыпано звездами, причем их количество вы можете регулировать сами.

Мы же "тусуемся" среди всего этого великолепия в небольшом "глайдере", управляющемся, как и в реальной жизни, системой двигателей при содействии все той же честной физики. Конечно, мощность у двигателей разная: маршевые рвутся из упряжи, вспомогательные, посредством которых осуществляется управление, послабее (мощность каждого указывается в кН). Топливный бак у двигательной установки один; расход топлива тщательно учитывается, и по мере его выработки меняется масса нашего корабля, что, в свою очередь, вносит соответствующие коррективы в его поведение.

Нажимая "стрелочки" на числовой клавиатуре, которыми осуществляется управление, не забывайте пользоваться клавишей Ctrl — она снижает рабочую мощность двигателя в десять раз, и это ОЧЕНЬ полезно — потому как неосторожные движения здесь не приветствуются. Конечно, повредить неправильными действиями свой корабль вы не сможете, нет тут никакой модели повреждений (да и ни к чему она), однако неосторожное управление приводит к тому, что корабль начинает "барахтаться", подобно медузе в море. Снаружи это смотрится как неконтролируемое вращение вокруг нескольких осей сразу, этакий космический штопор, с той только разницей, что вы вообще можете оставаться на одном месте. Изнутри же это выглядит куда ярче штопора на "Аэрокобре" в "Ил-2".

Впрочем, есть и легализованный чит: цифра "5" на NumPad'е активирует такую последовательность включения двигателей, которая останавливают любое вращение вашего глайдера.

Слабое место симуляционной части Orbiter — полеты в атмосфере. Что понятно, так как моделирование подобных вещей — дело сверхсложное. Да и для межпланетных путешествий Orbiter тоже не очень-то подходит. Посчитайте-ка, сколько лететь, скажем, от Земли до Венеры? Здесь это займет столько же времени. Никаких "подпространственных гипердвигателей на ультраквантовофотонных квадроизлучателях". Честный разгон, потом долгие месяцы полета и честное торможение. Функция ускорения времени, конечно же, есть (хоть в десять, хоть в тысячу раз), но пользоваться ею отчего-то не хочется совершенно.

Зато Orbiter превосходно моделирует те вещи, на которые в принципе не обращают внимание фантастические космосимуляторы. Скажем, стыковку вашего корабля с орбитальной станцией. Вы никогда не задумывались, почему ЦУП (который настоящий) периодически сообщает, что не удалось произвести удачную стыковку? Казалось бы, ну подлетел, ну состыковался — чего сложного-то?

Нет, не буду портить вам радость первооткрывателя. Orbiter (полная версия) был выложен на .EXE-диск, прилагавшийся к февральскому номеру, — запустите его и попробуйте произвести стыковку самостоятельно. Гарантирую вам МАССУ любопытных ощущений.

Orbiter внезапно заставляет осознать реальный масштаб космического пространства. И это совсем не тот привычный фантастический космос, по которому можно ходить в домашних тапочках и с чашкой чая в руке...

Как сейчас помню детское впечатление: я глядел на небо в небольшой, но совершенно настоящий телескоп, из тех, которые можно было купить в магазине "Культтовары". Я смотрел на привычную Луну в максимальном увеличении, и целиком она не помещалась в поле зрения. Были хорошо видны различные детали лунного рельефа — совсем как на фотографиях. И вдруг я заметил, что Луна ДВИЖЕТСЯ. Очень медленно, настолько, что это было едва-едва уловимо глазом. Но никаких сомнений быть не могло — она двигалась! От нахлынувшего понимания подгибались колени — я на уровне телесных ощущений осознавал, как чудовищно огромная и тяжелая Луна медленно плыла в бесконечной мертвой пустоте и насколько я мал и незаметен на фоне внезапно увиденных маховиков Вселенной...

Внимательному человеку тожеигра Orbiter обязательно подарит подобные ощущения.

Ашот АХВЕРДЯН.